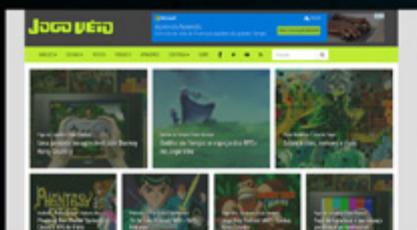
REVISTA
JOGO VÉIO
JOGOVEIO.COM.BR
POCKET
Nº02
50 RPGS INESQUECÍVEIS
FINAL FANTASY • CHRONO TRIGGER • ZELDA • DRAGON QUEST E MAIS

AGRADECIMENTO

AOS NOSSOS APOIADORES

Esta seção é destinada especialmente para aqueles que colaboram com o **Apoia.Se** e com o **Padrim** do **Jogo Véio**. Com a sua ajuda, nós podemos criar mais!

- Alan Ricardo de Oliveira
- Alexandre Rocha Lopes
- Anderson Cruz
- Anderson Da Rosa
- Anderson Freitas Gomes
- Ari Castilho
- Daniel Cetrin
- Danilo Paulino
- Fabrício Júnio [oldSchool]
- Fernando Dellova
- Flávio Antônio [Antiquário Master]
- Francis Silva Couto
- Iohan "O Véio" Gonçalves
- Ítalo Chianca
- Jailson Borges Jr.
- João Leonardo Pacifico
- Julio Piccinini
- Kleber Danielski
- Lionel Novaes de Freitas
- Lucas Fintelman
- Lucas Pinheiro, "O Véio Tis"
- Lucas Rodrigues
- Marcelo Sforzim
- Nando Bastos [Pixhitt]
- Paulo Junior
- Paulo Naje
- Pedro [Mostra de VGs Mamanguape]
- Rafael Belmonte
- Rafael Pintaudi
- Rafael Ramalli
- Raphael Fuchs
- Rodrigo Bobrowski
- Tama "A Anciã"
- Tayná Tavares
- Vanei Heidemann
- Vinícius José dos Santos
- Vitor Pinheiro Moreira
- Zemo

STAFF

A EQUIPE DO JOGO VÉIO:

Editores Convidados:

Claudio Prandoni
Rodrigo Lara

Redação:

Claudio Prandoni
Eduardo Paiva
Fabio Zonatto
Ítalo Chianca
Lucas Rodrigues
Pedro Vicente
Rodrigo Lara
Soraia Barbosa
Roberto Bier
Caio Hansen
Vinicius Eleno

Revisão:

Rafael Belmonte
Soraia Barbosa

Editor de Arte:

Eidy Tasaka

EDITORIAL I

Poucos gêneros de games são tão longevos quanto os RPGs. A premissa de assumir um papel tem permeado a história dos videogames de diversas maneiras, seja em games "de raiz" ou, ainda, cedendo elementos para jogos de outras estilos.

Fato é que houve um tempo não muito distante - na verdade, é mais uma proximidade forçada pela memória afetiva deste que vos escreve do que propriamente pela distância temporal - que serviu como a era de ouro dos RPGs. Falamos do período que compreende o tempo entre a segunda metade dos anos 1980 e o início dos anos 2000.

Foi nesse período de pouco mais de dez anos que vimos séries como **Final Fantasy**, **Dragon Quest** e tantas outras nascerem no Oriente e desembarcarem no mundo ocidental, enquanto "do lado de cá" também tivemos exemplares que perduram até hoje, como as séries **Diablo** e **The Elder Scrolls**. Também vimos videogames como o Super Nintendo e o PlayStation virarem máquinas obrigatórias para quem curte o estilo.

Acima de tudo, tivemos a oportunidade de embarcar em histórias emocionantes, amar personagens, odiar vilões e passar horas a fio adquirindo pontos de experiência - e, muitas vezes, sem sequer precisar disso para acabar um jogo. Ah os bons tempos de poucas responsabilidades, jogos enormes e tempo de sobra...

E é justamente sobre esse período tão especial para quem curte o gênero que falamos nesta edição da **Jogo Véio Pocket**. E, juntamente com a honra de ser convidado para ser um dos editores, é impossível não destacar o desafio que foi ajudar a escolher 50 games do estilo tendo como recorde um dos períodos mais férteis da indústria de videogames como um todo.

Definitivamente, não foi uma das tarefas mais fáceis - e, claro, bastante sujeita a injustiças. Então perdoem possíveis tropeços e, acima de tudo, curtam esse material que foi criado no capricho!

Rodrigo Lara
Editor Convidado
Uol Jogos

EDITORIAL II

Jogar videogame é viver outras vidas, encarar desafios fora da realidade e experimentar mundos diferentes.

Nenhum estilo de jogo faz isso tão bem, de forma tão envolvente, imersiva e magnética quanto um RPG. Nada como se deixar levar por uma trilha sonora saborosa e conhecer personagens que podem mexer com seus sentimentos mais profundos e mundos que com o tempo ficam tão familiares quanto a rua de casa.

Enquanto os games de hoje em dia fazem isso com gráficos ultra detalhados e mundos absurdamente gigantescos, os clássicos de antigamente usavam recursos técnicos mais limitados em parceria com um elemento poderoso: a imaginação sem limites de game designers e jogadores para criar e consolidar esse gênero tão querido.

Esta edição da **Jogo Véio Pocket** celebra justamente essa época, da pixelada geração 8-bits até o 3D rudimentar dos 32-bits, em que os RPGs eletrônicos nasceram e se consolidaram como uma forma de contar histórias que cativou tanta gente (todos nós!) ao longo dos anos.

Como um dos editores convidados, procurei refletir nos meus textos e na afinada seleção de 50 títulos os ingredientes especiais que fazem destes cartuchos e CDs obras dignas de lembrança.

Aliás, como meus colegas apontam, não é um julgamento definitivo: a lista é mais uma celebração de produções inesquecíveis, que ajudaram a pavimentar o caminho que trilhamos hoje em dia.

Uma carta de amor de nós para mentes brilhantes que deram vida a tantos jogos queridos.

Tantas vidas que já vivemos e com certeza valem ser vividas novamente.

Claudio Prandoni
Editor Convidado
The Enemy

IMPORTANTE!

Esta obra não tem a finalidade de listar os melhores jogos do gênero, mas sim de passear pela sua rica e tenra linha do tempo.

Existem dezenas de outros títulos tão bons quanto, e igualmente importantes, que ficaram de fora da lista por questões puramente editoriais.

Nós procuramos manter a maior diversidade possível entre franquias, períodos e plataformas, sem deixar transparecer (muito) o nosso gosto pessoal.

Esperamos que curtam!

Gabi
Mestra dos RPGs, CRPGs, JRPGs, de mesa, etc.

ÍNDICE
REVISTA JV POCKET #2:

INTRODUÇÃO 10
1. ALUNDRA 18
2. BAHAMUT LAGOON 20
3. BEYOND OASIS 22
4. BRAVE FENCER MUSASHI 24
5. BREATH OF FIRE 3 26
6. BREATH OF FIRE 4 28
7. CHRONO CROSS 30
8. CHRONO TRIGGER 32
9. DIABLO II 34
10. DRAGON QUEST V 36
11. EARTHBOUND 38
12. EYE OF THE BEHOLDER 40
13. FALLOUT 42
14. FINAL FANTASY TACTICS 44
15. FINAL FANTASY VI 46
16. FINAL FANTASY VII 48
17. FIRE EMBLEM 50
18. FRONT MISSION 3 52
19. GOLDEN SUN 54
20. GRANDIA 56
21. HARVEST MOON 58
22. ILLUSION OF GAIA 60
23. LANDSTALKER 62
24. LEGEND OF DRAGOON 64
25. LEGEND OF LEGAIA 66
26. LUFIA AND THE FORTRESS OF DOOM 68
27. LUNAR 2: ETERNAL BLUE 70
28. MAGIC KNIGHT RAYEARTH 72
29. PARASITE EVE 74
30. PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT 76
31. PHANTASY STAR 78
32. PHANTASY STAR IV 80
33. PIER SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS 82
34. POKÉMON RED / BLUE 84
35. ROMANCING SAGA 86
36. SECRET OF MANA 88
37. SHADOWRUN 90
38. SHINING FORCE III 92
39. STAR OCEAN: THE SECOND STORY 94
40. SUIKODEN II 96
41. SUPER MARIO RPG 98
42. TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER 100
43. TALES OF PHANTASIA 102
44. THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL 104
45. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST 106
46. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 108
47. VAGRANT STORY 110
48. VALKYRIE PROFILE 112
49. WILD ARMS 114
50. XENOGEARS 116
RELATOS DOS APOIADORES 118

É perigoso ir sozinho! Leve esta revista!

Escolha sua arma, organize um grupo e tenha certeza de distribuir corretamente seus pontos de atributos, caro leitor. A iminente aventura que habita as páginas a seguir anseia por destemidos cavaleiros, paladinos, necromantes, arqueiros e, principalmente, leitores em busca de conhecimento e nostalgia. Esta não será uma longa e árdua quest para derrotar algum vilão maligno em busca da dominação mundial ou da vida eterna, mas para desbravar os melhores mundos já criados no universo dos RPGs.

Prepare uma bebida gelada e sente-se em uma confortável poltrona, pois você conhecerá um pouco sobre a linha do tempo de um dos melhores gêneros de jogos já criados e será bombardeado por uma horda de 50 títulos inesquecíveis.

A aurora RPGista

Atividades onde os jogadores fingem ser outros personagens existem há vários milênios, seja por diversão, por rituais de alguns povos antigos ou até mesmo no meio artístico. Reunir os colegas da rua e fingir que são cavaleiros lutando contra dragões e outros monstros fez parte da infância de praticamente toda criança. Essa criativa prática recebe o nome de Role-Playing em inglês. Um RPG (Role-Playing Game) utiliza a ideia de levar o jogador ao universo do personagem, fazendo-o experimentar diferentes sensações de tramas que o cotidiano da vida urbana jamais oferecerá. Talvez por isso ser um herói de espada e armadura reluzentes seja tão agradável para todos os apaixonados por jogos.

O cenário de guerra tomou conta de jogos de estratégia desde o século VII, com jogos como o tradicional xadrez, onde o planejamento tático é necessário para derrotar as peças adversárias e encurralar o rei de modo que ele não possa fugir das suas garras. Várias outras variações de modelos de guerra começaram a tomar os tabuleiros ao longo dos séculos para fins militares, mas foi apenas no século XX que começaram a chegar ao mercado de entretenimento. Um dos grandes responsáveis por essa transição foi o livro Little Wars de H. G Wells. A obra lançada em 1913 ensinava crianças a organizar soldados de brinquedo em suas típicas batalhas com os colegas.

Por volta de 1930, o mundo recebeu grandes obras de um dos maiores influenciadores do Role-Playing de todos os tempos: J. R. R. Tolkien. Após fazer uma rápida passagem pelo exército britânico durante a primeira guerra mundial, John Ronald Reuel Tolkien dedicou sua vida à literatura. Sua carreira começou com

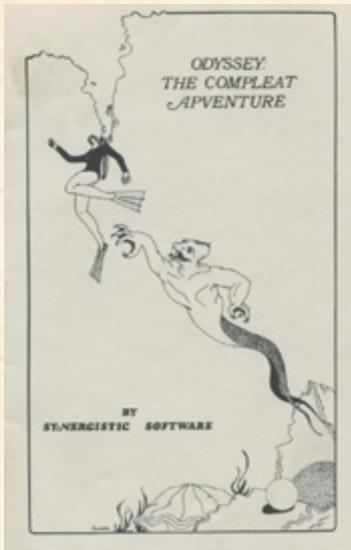
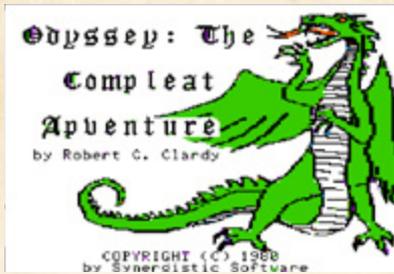
o estudo do poema escandinavo Beowulf, mas ganhou uma proporção estratosférica quando O Hobbit e O Senhor dos Anéis foram publicados. Estas obras que foram inicialmente escritas para a diversão dos seus filhos tornaram-se fenômenos de vendas ao longo das décadas e influenciaram milhões de aventureiros em busca de um pouco de emoção pelos cenários da idade média.

Em 1968, os primeiros RPGs de mesa com contextos da fantasia medieval eram publicados na América. Seis anos mais tarde, Dungeons & Dragons chegava ao mercado para marcar o início do que dizem ser a indústria dos RPGs modernos.

A chegada aos computadores

Conforme os computadores iam diminuindo de tamanho ao longo dos anos e deixavam de ocupar prédios inteiros, como o colossal ENIAC, os jogos eletrônicos acompanhavam essa caminhada. Os primeiros RPGs a deixarem os tabuleiros e entrarem no universo binário foram desenvolvidos para os mainframes (computadores de grande porte para processamento de amplos volumes de dados). Como a tecnologia estava apenas engatinhando nos anos 70, jogos como **dnd (1974)**, **pedit5 (1975)** e **Colossal Cave Adventure (1976)** levavam o jogador para uma aventura baseada nas mecânicas D&D apresentando apenas uma simples interface de texto.

No começo da década de 80 é que os RPGs começaram a chegar aos computadores pessoais (PCs) e ganhar tímidas interfaces gráficas com o lançamento de Rogue (1980) – um RPG estilo dungeon crawler, que se caracteriza por explorar labirintos, batalhar com inimigos e coletar tudo o que puder ser utilizado durante a jornada (o famoso loot). Rogue tornou-se tão popular que existe um termo utilizado pelos jogadores de RPG para jogos com as mesmas mecânicas: roguelike. **Akalabeth: World of Doom (1980)** com seus gráficos vetoriais e **Odyssey: The Compleat Apventure (1980)** com gráficos revolucionários para a época também conquistaram grande parte da atenção do público que investia em entretenimento nos PCs. Franquias como Wizardry e Ultima também davam seus primeiros passos na história dos RPGs ocidentais.

Akalabeth: World of Doom é um dos precursores de Ultima, e está prestes a completar 40 anos desde o seu lançamento

Outro grande ícone do nascimento dos RPGs eletrônicos é Odyssey: The Compleat Apventure (1980). E não se engane, porque a grafia está correta: Apventure é um trocadilho com Apple

A chegada aos consoles

Paralelamente à evolução dos computadores, os consoles começavam a se tornar realidade, trazendo a oportunidade de possuir um aparelho eletrônico em casa feito especialmente para rodar jogos eletrônicos. Em 1982, **Dragonstomper**, considerado o primeiro RPG para consoles, foi lançado para o Atari 2600. **Bokosuka Wars (1983)** foi outro pioneiro dos consoles, sendo lançado inicialmente para o computador Sharp X1 e chegando ao MSX e Famicom nos anos seguintes, trazendo consigo a mecânica que ficou conhecida posteriormente como RPG tático.

Enquanto os ocidentais davam os primeiros passos no lançamento de RPGs para consoles, no outro lado do planeta, podemos conferir uma história totalmente diferente, mas que no fim mudou todo o cenário que conhecemos atualmente.

JRPGs

E para quem acha que o Japão sempre sai à frente dos seus adversários quando se trata de tecnologia, vale lembrar que ele entrou pra valer no mundo dos RPGs apenas na segunda metade da década de 80. Somente após a invasão de revistas sobre o gênero é que a Terra do Sol Nascente começou a dar alguma atenção aos RPGs. Em 1983, **Enterprise: Role Play Game in Star Trek** foi lançado, dando um tímido pontapé inicial para o estilo no país nipônico, mas sem muito sucesso. Parece que ainda ia demorar um pouco até se acostumarem com as novas mecânicas de jogo.

Algumas traduções de jogos ocidentais foram feitas pelos japoneses nos anos seguintes, como **Classic Traveler (1984)** e **Dungeons & Dragons (1985)**. Foi somente a partir de 1986 que os orientais tomaram a cena e ficaram conhecidos mundialmente com suas novas criações. **Dragon Quest (1986)** e **Final Fantasy (1987)**, ambos lançados para o Famicom por empresas rivais (atualmente unidas pelo destino), viraram febre entre os jogadores de RPG e até hoje são nomes de peso para qualquer jogador. Outro clássico que ajudou a Nintendo a se imortalizar no quesito RPG é **The Legend of Zelda (1986)**, um título criado por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka onde o personagem principal Link precisa salvar a princesa que leva o nome do jogo. Mesmo sendo considerado apenas um game de aventura por muitos fãs, a franquia Zelda marca uma bela e longa história de lealdade entre a Nintendo e seus jogadores. Além disso, muitos outros jogos com mecânicas similares foram produzidos nos anos seguintes, recebendo o nome de RPGs de ação.

Phantasy Star (1987) para o Master System também entrou na disputa das melhores franquias, trazendo milhares de jogadores para o console 8-bit da Sega. A empresa não conseguiu emplacar um herói tão carismático quanto Link para seguir na imortalidade do mundo dos RPGs, mas deixou aos seus seguidores dezenas de títulos nostálgicos.

Sacramentando o sucesso dos JRPGs da década de 80, o jogo de

O primeiro título da franquia The Legend of Zelda serve até hoje como inspiração na elaboração dos novos jogos da série

Alis Landale, a valente protagonista da série Phantasy Star

mesa Sword World RPG (1989) veio para tornar-se um dos títulos mais populares no país durante os anos seguintes com seus sistemas multi--classes mais flexíveis e capacidade de jogar com dados hexaédricos convencionais. Além disso, seus livros de regras eram impressos no estilo paperback, trazendo maior flexibilidade e mobilidade para os jogadores.

Os anos 90

Após a chegada a todos os lugares possíveis na década de 80, a rápida proliferação de RPGs começou a dominar boa parte da indústria de games na década seguinte e estabilizou-se como um dos gêneros favoritos dos jogadores - seja em PCs, em consoles ou nas mesas. Na primeira metade da década, a geração 16-bit acabava de sair do forno, colocando o Super Nintendo como um dos maiores protagonistas no cenário Role-Playing. **Final Fantasy VI (1994)**, **Earthbound (1994)** e **Chrono Trigger (1995)** foram alguns dos títulos mais aclamados da época, e continuam sendo clássicos que o tempo jamais apagará de nossas memórias. A Sega também nos presenteava com títulos como **Shining Force II (1993)**, **Phantasy Star IV (1993)** e **Beyond Oasis (1994)** para o Mega Drive.

Nos computadores, clássicos como **Ultima Underworld (1992)**, **Planescape (1994)**, **The Elder Scrolls: Arena (1994)** e **Diablo (1996)** foram conquistando a atenção dos gamers conforme os computadores pessoais ficavam mais baratos e seu poder de processamento aumentava.

Destacando-se durante a segunda metade da década de 90, temos os consoles 32-bit, com o PlayStation como protagonista. A possibilidade de renderizar gráficos poligonais, maior qualidade de áudio, cenas em CG e a vasta diversidade de jogos que migraram para o simples CD de 700MB foram fatores decisivos para colocar o PS1 como o console favorito daqueles que gostavam de um bom RPG. Os inesquecíveis títulos **Final Fantasy VII (1997)**, **Chrono Cross (1999)** e **Valkyrie Profile (1999)** certamente encontram-se entalhados na memória de cada jogador que possui um carinho especial por uma cativante aventura no mundo dos RPGs.

O Nintendo 64, embora tenha sido ofuscado pelo brilho do PlayStation na época, também merece destaque com a continuação da franquia Zelda, emplacando dois lindos jogos no mercado que são essenciais para a história dos RPGs: Ocarina of Time e Majora's Mask.

MMO

Com a chegada de computadores cada vez melhores nos lares de todo o mundo, o conceito de um mundo aberto para se jogar com amigos e

outras pessoas do mundo todo foi tomando forma. Assim surgiram os RPGs Multijogador Massivo Online (MMORPGs), onde cada jogador controla um personagem customizado e interage com um universo cheio de outros personagens, podendo seguir sua jornada sozinho ou em grupo.

É difícil afirmar qual foi o primeiro MMO criado por falta de consistência de dados. Muitos acreditam que foi **Meridian 59 (1996)** enquanto outros afirmam que já existiam dezenas de outros jogos do mesmo estilo na internet quando Meridian foi lançado. O principal fato a ser apontado é que o gênero MMO apenas foi popularizado com o lançamento de **Ultima Online (1997)**. Outros títulos nostálgicos como Ragnarok Online, Tibia e MU Online fizeram parte da infância de vários brasileiros.

Hoje em dia os MMORPGs movimentam boa parte do mercado gamer e necessitam de supercomputadores para renderizar os pesados gráficos em 3D cheios de texturas, animações e cores vivas, ganhando principalmente a atenção dos jovens em busca de ação. Jogos como World of Warcraft, Final Fantasy XIV, Tera e Star Wars: The Old Republic disputam a atenção da garotada fã de RPG.

RPGs nos dias atuais

As necessidades e gostos da nova geração estão mudando com uma velocidade incrível. Os RPGs continuam vivíssimos atualmente, mas o modo de jogo não é mais o mesmo. As batalhas em turnos deram origem à ação. Acompanhar a comovente trama dos personagens não é mais prioridade. Não se fazem bons RPGs

Secret of Mana é um dos títulos mais lembrados dentre os muitos RPGs lançados pela Squaresoft nos anos 1990

táticos como antigamente. Provavelmente esse é o reflexo de uma geração impaciente e que não se importa tanto com estratégias de combate como nos primórdios das aventuras em interface texto, ou até mesmo quando o dado icosaédrico D20 determinava todo o futuro de seu grupo.

Algumas franquias de peso sobrevivem ao longo dos anos, como Persona, Final Fantasy e Kingdom Hearts, trazendo-nos alguns belos títulos que merecem estar entre os melhores jogos da atualidade. Mas não há nada como juntar os amigos em volta da mesa no fim de semana, comprar guloseimas e explorar dungeons com um bom e velho RPG de mesa.

Nós, véios, acreditamos que a chama dos RPGs, por mais que sofra mudanças ao longo dos anos, nunca se apagará enquanto houver um destemido jogador disposto a enfrentar uma horda de inimigos para proteger esse estimado legado. Lutaremos com todas as nossas forças para que as lindas histórias de fantasia nos reinos da idade média sobrevivam ao longo das eras. Caso pense assim, nobre leitor, saiba que, para lutar ao nosso lado, sempre poderá contar com nossas espadas, cajados, arcos, escudos e tudo o que estiver ao nosso alcance. Seja em turnos, em live action, multijogador massivo, com gráficos pixelizados, interface textual ou até mesmo na base do faz de conta com uma folha de papel e uma caneta, o que importa mesmo é se sentir envolvido pela aventura que nos cerca.

Vida longa aos RPGs!

1. ALUNDRA

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Matrix Software**

O que fazer quando pesadelos são capazes de tirar a vida de um ser humano? Aparentemente, o único capaz de livrar seus companheiros dos terríveis sonhos mortais é Alundra. O elfo mais famoso dos jogos de PlayStation carrega consigo a grande responsabilidade de salvar os moradores da vila de Inoa com seus poderes um tanto invasivos. Entrando na mente das pessoas durante seus sonhos, Alundra é capaz de mantê-las neste mundo. Infelizmente, nem todos são salvos durante a jornada, mas casualidades fazem parte de qualquer aventura.

Com comoventes lições sobre o sentido da verdadeira amizade, este RPG de ação é capaz de manter jogadores ocupados por horas com seus infatigáveis puzzles e enredo cativante. Afinal, quando a combinação entre elfos e armas medievais é feita, a emoção é garantida.

2. BAHAMUT LAGOON

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Misturando elementos de estratégia com combates tradicionais por turnos, o game, lançado durante os últimos meses de relevância do SNES no mercado, é uma experiência profunda e tecnicamente impecável. Nele o jogador parte em uma jornada no comando de Byuu e o seu grupo denominado "A Resistência", lutando contra a dominação de Granbelos, o imperador que planeja dominar todos os dragões do mundo para despertar o lendário Bahamut e assim se tornar invencível.

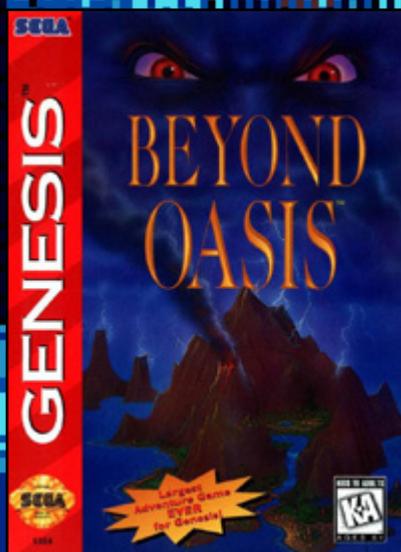
Cheio de fantasia e reviravoltas, o enredo é a força motriz que encanta uma aventura cheia de estratégia e desafios, abrilhantada por gráficos muito acima da média e uma trilha sonora marcante. Infelizmente, o jogo ficou restrito ao oriente, não dando chances oficiais dos jogadores desse lado do mundo de se divertirem com esse título primoroso.

3. BEYOND OASIS

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Mega Drive**
Desenvolvedora: **Ancient / Sega**

Em 1994 a desenvolvedora Ancient lançou Beyond Oasis para Mega Drive. Mais conhecido no Japão como The Story of Thor, este é um RPG de ação com elementos de beat 'em up e hack 'n slash.

O jogo surgiu durante a iniciativa da Sega em trazer mais RPGs para seus consoles, conhecida como Mega RPG Project. Claramente uma tentativa de fazer frente aos ótimos jogos do gênero que estavam sendo lançados pela Nintendo nessa época.

O jogo conta a história do Príncipe Ali, um caçador de tesouros que ao explorar uma caverna, encontra um baú contendo um bracelete dourado. Tal bracelete foi usado em uma batalha antiga no Reino do Oasis, entre o Mago Reharl e o maligno feiticeiro Agito, que buscava apenas caos e destruição. Ao encontrar o bracelete, Ali acaba por despertar o espírito adormecido do antigo mago, que lhe confere os poderes mágicos que estão contidos na manopla. Começa então sua aventura em busca dos espíritos perdidos que podem lhe conferir as habilidades necessárias para triunfar perante as forças do mal.

4. BRAVE FENCER MUSASHI

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Poucos jogos são tão representativos dos variados experimentos que a Squaresoft fez no final dos anos 90 quanto este simpático jogo de PS1. Brave Fencer Musashi preserva elementos clássicos de RPG, como pontos de experiência e cidades para explorar, mas incorpora tudo isso em um jogo de ação 3D em tempo real, o que gerou muitas comparações com Legend of Zelda.

Só que o pequeno Musashi era muito mais do que isso e tinha personalidade forte. Um ciclo de dia e noite dava ainda mais vida ao mundo do game, assim como o par de espadas Fusion e Lumina, a primeira de golpes rápidos e capaz de absorver energia dos inimigos, a outra mais lenta e poderosa, mas capaz de adquirir propriedades elementais.

5. BREATH OF FIRE III

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Capcom**

Conhecida pelos games de luta, a Capcom também mandava bem nos RPGs nos anos 1990. E Breath of Fire era a prova disso. O terceiro game da série foi lançado em 1997 e marcou a estreia da franquia no PlayStation.

O jogo trazia cenários em 3D e colocava o jogador para acompanhar Ryu, o último representante da raça Brood, capaz de se transformar em poderosos dragões.

Os combates de Breath of Fire III eram aleatórios e por turnos e o jogo trazia inovações como o sistema de aprendizado de habilidades e a possibilidade de Ryu se transformar em vários tipos de dragões. A história abordava dois momentos, primeiro contando a infância de Ryu e depois ele já crescido. Entre suas idas e vindas, o enredo girava em torno do personagem e seu grupo enfrentando uma deusa da destruição chamada Myria.

6. BREATH OF FIRE 4

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Capcom**

BREATH OF FIRE IV

Quantos jogos conhecidos oferecem a possibilidade de controlar o antagonista da história? Em Breath of Fire IV, os holofotes estão voltados principalmente para o vilão Fou-Lu. Com sua força extraordinária, vocabulário estiloso e perversidade descomunal, ele busca unir-se a Ryu para finalmente chegar a sua forma perfeita: o deus Yorae. O jogador precisará controlar os dois personagens em suas diferentes jornadas, conduzindo-os ao confronto final.

A trama principal, que começa com o desaparecimento da princesa Elina (irmã mais velha da queridinha Nina), também conta com a presença de mercenários, deuses, dragões, soldados imperiais, fadas e até mesmo uma boa pescaria.

68
Hp. 2000
Hp. 27
6
214
Ap.

7. CHRONO CROSS

Ano de lançamento: **1999**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Como honrar a difícil missão de criar uma sequência para Chrono Trigger, um dos games mais queridos e aclamados de todos os tempos? Fácil: ir além de todos os tempos e explorar outras dimensões.

Em 1999, Chrono Cross aproveitou um jogo obscuro de Super Famicom (Radical Dreamers, que só saiu no Japão pelo sistema de satélite Satellaview), para criar uma aventura ousada no PS1. Em vez de viajar para o passado ou futuro, o jogador visita outras dimensões e lida com as consequências de rachaduras nas realidades.

A ousadia foi além, com mais de 40 personagens jogáveis, um sistema de batalha intrincado e uma abertura fenomenal, com uma das músicas mais marcantes da geração 32-bits - a inigualável Scars of Time.

Poshul:
Saikyoipoo!?
A p-p-prethent!?
F-F-For I!?

8. CHRONO TRIGGER

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

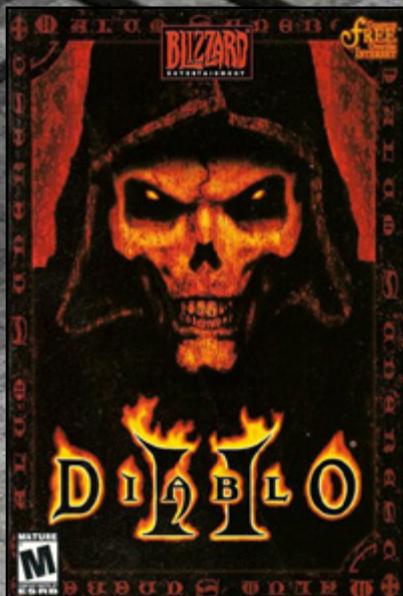
Um dos melhores jogos já criados na história dos videogames, Chrono Trigger é único, épico e atemporal. No controle do jovem guerreiro Crono e seus amigos de diferentes épocas, o jogador percorre uma jornada por diferentes eras, regrada a viagens no tempo, interação com dezenas de personagens carismáticos, combates que exigirão interação entre o time, e passagens emocionantes na luta contra a promessa de destruição do maligno Lavos.

Tudo no jogo reluz capricho e qualidade. O visual é um dos melhores do console, com traços e movimentação incríveis para os personagens, cenários riquíssimos em detalhes e cores, e efeitos de tirar o fôlego — cortesia do Mode 7. A trilha sonora, claro, também não fica atrás, com composições tocantes que poderiam fazer parte de qualquer apresentação sinfônica. Toda essa qualidade técnica encontra no carisma dos personagens e no desenrolar da trama o espaço perfeito para gerar uma experiência imersiva e inigualável nos videogames.

9. DIABLO II

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **PC**
Desenvolvedora: **Blizzard Entertainment**

Foi somente 4 anos após o primeiro e polêmico Diablo que a demoníaca franquia receberia uma continuação: no ano 2000, Diablo II chegou ao PC com tudo o que o anterior já havia mostrado, só que mais variado e de uma qualidade jamais antes observada em um título do gênero.

Desta vez expandindo o número de classes jogáveis de três para cinco (com outras duas novas acompanhando a expansão Lord of Destruction, totalizando sete variedades de aventureiros), além de masmorras inéditas e muito mais variadas que as vistas no primeiro, Diablo II apresenta um fortíssimo fator “replay” para amantes do gênero: completar um gameplay com um herói praticamente implora que façamos tudo novamente, porém com uma classe diferente. Na trama, o senhor infernal Diablo está de volta, e desta vez trazendo seus irmãos e servos mais poderosos para garantir que o mundo mergulhe de cabeça em trevas eternas.

10. DRAGON QUEST V

Ano de lançamento: **1992**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Enix**

Exclusivo do Japão, onde a série é um fenômeno de vendas, o quinto capítulo foi o primeiro a ser lançado no Super Nintendo. Tudo que consagrou a franquia estava presente, como os combates por turno, evolução dos personagens, interação com os NPCs, administração de itens e equipamentos e, claro, os monstros. Mas a jornada do herói em busca de descobrir o passado do pai e os mistérios da mãe traz uma série de novidades, entre elas a possibilidade de percorrer quase toda a vida do protagonista, indo da infancia até a paternidade, e a possibilidade de recrutar uma enormidade de monstros que tornam as equipes únicas.

DRAGON QUEST V

11. EARTHBOUND

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **HAL Laboratory**

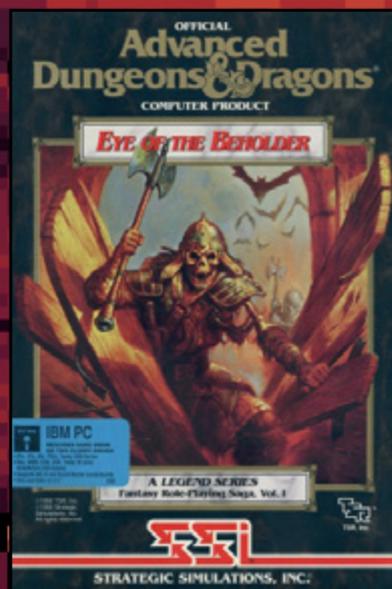
Nada convencional, com uma pegada contemporânea, esbanjando referências a cultura pop e enigmaticamente interessante, o game, que não fez tanto sucesso durante o seu lançamento, é hoje um clássico cult do Super Nintendo. E o status não veio a toa, já que o título, que segue a exótica aventura do garoto Ness na missão de encontrar força suficiente para vencer Giygas, o destruidor de planetas, entrega uma aventura cheia de características clássicas dos RPGs tradicionais — andar por cidades, falar com pessoas, equipar itens e armas — renovada com uma ambientação moderna e diálogos inteligentes. Tudo isso ambientado numa cativante cidade de Onett, no ano de 199X.

12. EYE OF THE BEHOLDER

Ano de lançamento: **1990**
Plataforma Inicial: **PC**
Desenvolvedora: **Westwood Studios**

Customizar heróis e explorar dungeons com paladinos, magos, ladinos e outros personagens de diferentes raças é uma prática pouco comum nos RPGs de consoles, mas poucos sabem que não é exclusividade apenas dos MMOs e RPGs de mesa.

Em Eye of the Beholder, quatro guerreiros moldados pelo jogador são encarregados de investigar os labirintos subterrâneos da cidade de Waterdeep. A entrada é bloqueada e uma longa caça ao vilão Xanathar é iniciada, levando o jogador a experimentar uma excitante aventura point and click em primeira pessoa.

O game foi portado para SNES e Sega CD em 1994, mas para aproveitar todo o brilho de sua jogabilidade, recomenda-se a versão de PC.

13. FALLOUT

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **PC**
Desenvolvedora: **Black Isle Studios**

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game é um RPG que deu início a uma das franquias mais famosas da Bethesda, nascendo como um sucessor espiritual de outro grande CRPG chamado Wasteland. Mas o que muita gente não imagina é que ele tem um estilo bem diferente dos Fallouts que vemos atualmente.

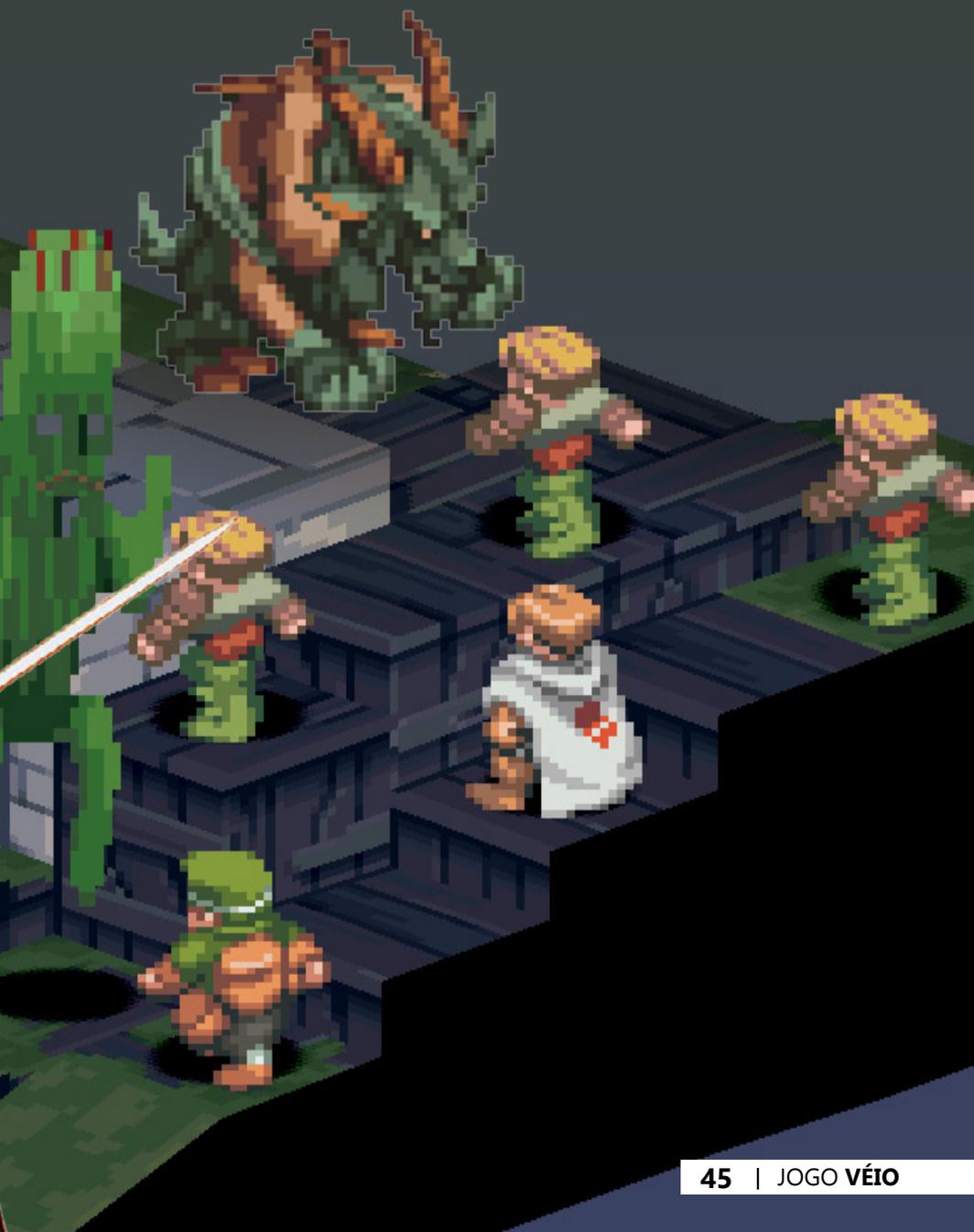
O primeiro Fallout era bem mais próximo de um RPG tradicional com sistema de batalha por turnos e visão isométrica. Entretanto, muitas das características que tornaram a franquia única já estavam lá. Os personagens são customizáveis através dos atributos SPECIAL, podem optar por 18 skills diferentes e possuem traços e aptidões. Nele o jogador controla um morador ou moradora de uma Vault em um mundo pós-apocalíptico devastado pela "Grande Guerra". Se você é apaixonado pelo universo de Fallout com certeza irá gostar de conhecer as suas primeiras histórias.

14. FINAL FANTASY TACTICS

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

FINAL FANTASY TACTICS

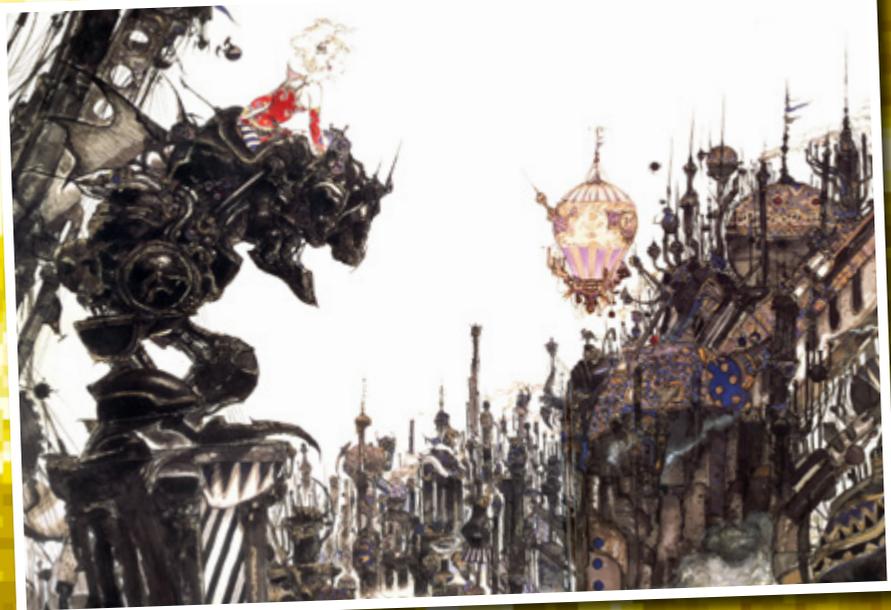
Ainda que a série Final Fantasy já tivesse alguns episódios que traziam elementos diferentes das suas raízes — como Final Fantasy Mystic Quest —, Final Fantasy Tactics acabou sendo o primeiro episódio "diferente" da franquia a obter sucesso entre a crítica e o público.

Trata-se de um jogo de estratégia lançado em 1997 para PlayStation e que, apesar de utilizar elementos comuns do universo de Final Fantasy, marcou a estreia do mundo de Ivalice - posteriormente usado em Final Fantasy XII. O sistema de combate utiliza arenas isométricas e é inspirado por Tactics Ogre, exigindo uma boa dose de estratégia da parte dos jogadores. Já a trama acompanha Ramza Beoulve em uma intrincada disputa de poder envolvendo famílias nobres e poderes sobrenaturais.

15. FINAL FANTASY VI

Ano de lançamento: **1994**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

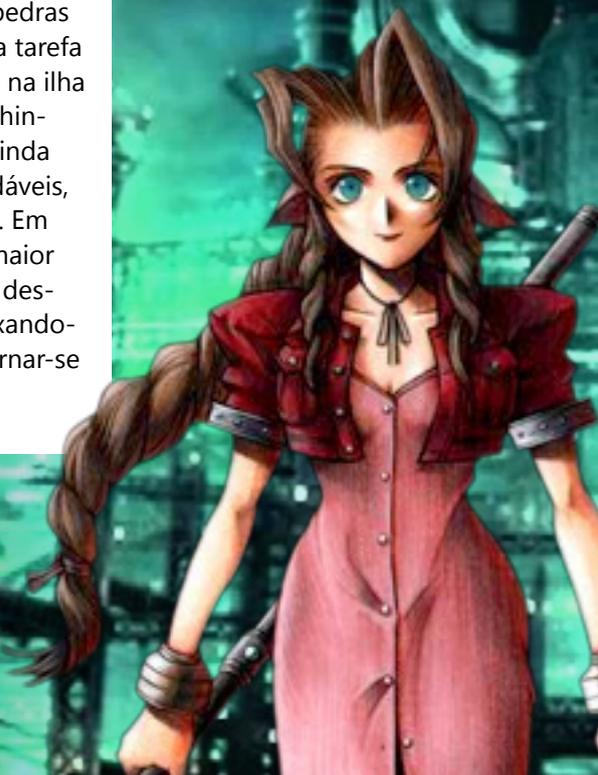
Em um mundo onde a magia supostamente deixou de existir em consequência da devastadora atividade humana, uma jovem guerreira nascida com poderes mágicos e seus companheiros sofrerão as consequências de se rebelarem contra o império.

Sendo uma das mais belas histórias já criadas, Final Fantasy VI (também conhecido como Final Fantasy III no ocidente por um pequeno mal entendido) deixou de lado o sistema de profissões dos títulos antigos da franquia para dar espaço às habilidades individuais dos personagens, tornando-os únicos e inesquecíveis. Ademais, cenas como a da Opera House, da morte de Cid e da decisão de quem se tornaria o próximo rei de Figaro fazem desta aventura uma épica parada obrigatória não apenas para amantes de RPGs, mas para todos os apreciadores de jogos eletrônicos.

Dragon
GAU 1074
TERRA 1303
EDGAR 802
SHADOW 1050

16. FINAL FANTASY VII

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Poucos momentos são tão marcantes nos videogames quanto aqueles 15 segundos entre o olhar de Aeris para Cloud e a afiada lâmina da Masamune atravessando o corpo da última dos Cetra. Lançado em 1997 para PlayStation, o título surpreendeu com seu vasto mundo e CGs espalhadas em 3 CDs.

O sistema de Materia nos deixava moldar a equipe e formar estratégias, ao mesmo tempo em que nos fazia revirar o mundo atrás dessas pedras (até mesmo realizar uma longa tarefa para chegar com um Chocobo na ilha no canto do mapa). Além da Shinra e do celebrado Sephiroth, ainda haviam outros inimigos formidáveis, como Omega e Ruby Weapon. Em uma história tão marcante, a maior ousadia vem de como o título desconstrói seu protagonista, deixando-o exposto antes de fazê-lo tornar-se um herói com a nossa ajuda.

17. FIRE EMBLEM

Ano de lançamento: **1990**
Plataforma Inicial: **NES**
Desenvolvedora: **Intelligent Systems**

Muito antes do sucesso dos Fire Emblem recentes, e até mesmo do triângulo de armas, o lendário herói Marth partia atrás da espada Falchion e do Fire Emblem para vencer as forças míticas que tentavam desequilibrar a paz nos reinos. Lançado em 1990 para NES, o jogo ficou muito tempo restrito oficialmente ao mercado japonês.

Ainda sem muitos dos aspectos definidores da série, o primeiro Fire Emblem se firmou como um dos pioneiros em RPG tático nos consoles caseiros. Os diálogos entre personagens se desenrolavam no calor das batalhas estratégicas, e era necessário muito cuidado para seguir em frente e tomar os castelos inimigos. Com personagens carismáticos, intrigas políticas e uma boa dose de magia, Fire Emblem deu o pontapé inicial em uma série que ganha cada vez mais força.

18. FRONT MISSION 3

Ano de lançamento: **1999**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Primeiro game da série lançado fora do Japão, Front Mission 3 chegou ao PlayStation em 1999 e trazia uma mistura de RPG com estratégia e pendia mais para essa segunda categoria. O jogador comandava um pelotão de robôs de batalha e precisava cumprir determinadas missões para progredir.

Um dos aspectos mais interessantes era a possibilidade de equipar armas e equipamentos distintos em cada robô. Da mesma forma, a evolução ocorria de acordo com o uso dessas peças. Havia ainda a possibilidade de ativar ataques conjuntos, de acordo com a afinidade dos personagens. Por fim, Front Mission 3 tinha o chamado Double Feature Scenario, que trazia versões alternativas para fatos experimentados no decorrer do game

Alisa :
Me too, no more fighting...
:Confirm
END
Wanzer:
Pilot:
Change weapon
Counter
Atk AP 8
AP 9
Atk AP 3
SF Officer :
Keep talking,
and I'll shoot you like a dog!

19. GOLDEN SUN

Ano de lançamento: **2001**
Plataforma Inicial: **Game Boy Advance**
Desenvolvedora: **Camelot**

Embora o Game Boy Advance não tenha emplacado tantos RPGs quanto seu primo mais velho SNES, alguns de seus títulos merecem ser eternizados na memória dos gamers. Um deles é Golden Sun. Nele, os amigos Isaac e Garet recebem a difícil missão de resgatar sua amiga Jenna e recuperar as pedras de alquimia que lhes foram roubadas. Entretanto, a pior parte da jornada é descobrir que seu amigo de infância é um dos vilões dessa trama.

A qualidade gráfica deste jogo assemelha-se à de Wild Arms, contendo também vários puzzles a serem resolvidos com as habilidades dos personagens. Esta é sem dúvida uma aventura extasiante.

Golden Sun™

20. GRANDIA

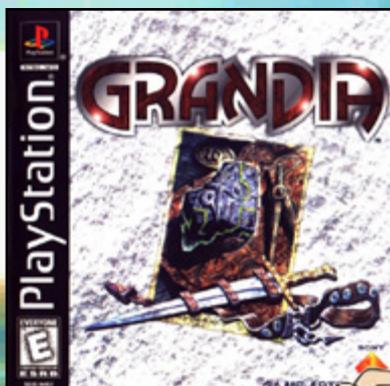
Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **Saturn**
Desenvolvedora: **Game Arts**

Mesmo com personagens carismáticos, enredo marcante e bons ambientes em 3D para explorarmos, o maior legado de Grandia continua sendo o seu inovador sistema de batalha. O título foi lançado originalmente em 1997 para o Sega Saturn, apenas no Japão, e chegou ao PlayStation em 1999 (também no ocidente).

Antes mesmo da saturação dos JRPGs com títulos parecidos entre si do ponto de vista das mecânicas e batalhas, Grandia já propunha algo original: mesmo os ataques comuns podiam interferir no turno dos adversários (e eles no nosso). Cada combatente possuía uma barra dividida entre antes e depois de selecionar a habilidade, e era possível atrasar ou negar o turno do inimigo. Misturando sprites em 2D com ambientes 3D, o jogo permanece em nosso memória também pela sua história e personagens.

JUSTIN
HP 69
SUE
HP 59
FEENA
HP 69

JUSTIN
HP 45
SUE
HP 36

Good morning, Justin and Sue!!
Looks like a hot one today.

グランディア
GRANDIA
パラレルトリッパーズ

21. HARVEST MOON

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Amccus**

Nada de batalhas estratégicas, equipar armaduras poderosas e sair numa viagem perigosa. Em Harvest Moon o que vale é viver intensamente a calmaria do campo. Nele, você é um garotinho que precisa cuidar de uma velha e decadente fazenda que recebe de herança do avó.

A tarefa é simples, mas complicada. Para deixar o finado velhinho orgulhoso e reviver os bons tempos do lugar, o jogador precisa cuidar dos animais, plantar, colher, manter uma vida social saudável com os vizinhos — incluindo as lindas jovens dos ranchos próximos —, participar de festivais e se divertir enquanto os dias passam sem a pressa habitual das grandes cidades. Duro é equilibrar as atividades cotidianas para dar conta de tudo. Porém, essa é justamente a parte mais prazerosa do jogo.

22. ILLUSION OF GAIA

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Enix**

O jovem protagonista deste clássico mal sabia que tornaria-se um herói ao iniciar sua jornada, mas com o tempo pôde descobrir suas habilidades ocultas e viajar por todos os cantos do mundo para ajudar os necessitados. Habitando o corpo do franzino Will, um Cavaleiro Negro e uma forma de energia sólida anseiam por aventuras cheias de desafios e emoções ao lado de seus novos amigos. Até mesmo Kara, a princesa reclamona, e seu porco de estimação Hamlet serão boas companhias durante a campanha.

Mesmo não tendo recebido tanta atenção quanto o famoso Dragon Quest, Illusion of Gaia (conhecido como Illusion of Time na Europa) é um RPG de ação lançado pela antiga Enix que foi bem aclamado pelos fãs do Super Nintendo, sempre rendendo umas boas horas de diversão e nostalgia.

ILLUSION of
GAIA

23. LANDSTALKER

Ano de lançamento: **1992**
Plataforma Inicial: **Mega Drive**
Desenvolvedora: **Climax Entertainment**

Nigel pode não ser tão famoso quanto Alundra ou Link, mas também é de extrema importância para o mundo dos RPGs. Representando o Mega Drive nas aventuras élficas dos RPGs de ação, o pequeno caçador de recompensas de 88 anos (sim, esta é a verdadeira idade de Nigel) irá atrás do tesouro do rei Nole na companhia da ninfa Friday.

Com uma pequena mudança no final do jogo entre as versões americana e japonesa, o que realmente importa é que a dupla Nigel e Friday, antes movida à vontade de encontrar uma verdadeira fortuna, decide que a busca por novas aventuras é sempre o melhor caminho a seguir.

LANDSTALKER
2/ 9 1 740
10/10 4 833
Found Idol Stone.
21/21 9 553
I'm a drugstore owner's son
from now on! Wow!
16/16 8 1833
There is no answer.
Seems to be dead.

24. LEGEND OF DRAGOON

Ano de lançamento: **1999**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **SCE Japan Studio**

Diz a lenda que a cada 108 anos uma criança nasce para trazer luz ao mundo, motivando também a ira do Monstro Negro que almeja destruí-la apenas por sua natureza perversa. Entretanto, não é bom acreditar em tudo o que se ouve...

Em The Legend of Dragoon, sete guerreiros em armaduras dracônicas (ou nove contando com os reservas Miranda e Albert) destinados a proteger este caótico mundo do Deus da Destruição enfrentam dezenas de poderosos inimigos em uma trama repleta de reviravoltas, onde aliados se rebelarão e inimigos se tornarão novos parceiros.

O sistema de combos ao atacar, a recuperação de HP ao defender e a capacidade de transformar-se em Dragoon surpreenderão qualquer jogador. São quatro discos recheados de uma bela história eternizada pela SCE Japan Studio.

D-ATTACK
Dart
HP 6370 / 6370
Haschel
HP 2526 / 2587
Meru
HP 3015 / 3015
Dart
LV 60
Don't Select
Meru
LV 60
Kongol
LV 60
Meru
412 / 496
0 / 0

25. LEGEND OF LEGAIA

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Contrail / Prokion**

Uma inusitada mistura entre game de luta e RPG. Assim poderia ser definido Legend of Legaia, lançado em 1998 para PlayStation. Nele, os jogadores acompanham Vahn, Noa e Gala em sua missão para reviver árvores sagradas que podem salvar o mundo da destruição causada por uma misteriosa neblina.

Além de explorar cenários, os jogadores encontravam batalhas aleatórias bem diferentes do que se via em jogos do gênero. Os golpes eram dados ao selecionar uma sequência de comandos, sendo que havia quatro golpes distintos. Dependendo da ordem escolhida para esses golpes, os jogadores desbloqueavam movimentos secretos, permitindo que eles fossem usados no decorrer do game.

26. LUFIA AND THE FORTRESS OF DOOM

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Neverland**

Com seu último episódio (até o momento) lançado em 2010, a saga Lufia iniciou-se em 1993 no 16 bits da Nintendo. Lufia & the Fortress of Doom é um RPG para o SNES no estilo dos mais clássicos, com aqueles gráficos multicoloridos em 2D, dezenas de cidades e vilarejos para se visitar e o dobro de masmorras e cavernas a serem exploradas. O tradicional sistema de turnos dá tempo ao jogador para analisar os inimigos e escolher as habilidades certas para cada ocasião, o que não chega a tornar o desafio menor.

Com uma trama manjada, porém bem amarrada e coesa, o dever do jogador é tornar-se um herói ao impedir que o ressurgimento de um castelo maligno edificado em uma ilha flutuante - a "Fortress of Doom" do título - traga a destruição ao mundo. Para isto, o protagonista (nomeado por você) conta com a ajuda de três valiosos aliados: o guerreiro Aguro, a meia-elfa Jerin e Lufia, sua melhor amiga de infância e muito habilidosa no trato com magias.

27. LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **Saturn**
Desenvolvedora: **Game Arts**

Nascida nos consoles da Sega — mais precisamente no portátil Game Gear e no obscuro periférico Sega CD —, a série Lunar é mais um sinônimo de RPG clássico noventista. Em 1998, a produtora Game Arts lançou para o Saturn aquele que talvez seja o mais notável de toda a franquia: Lunar 2: Eternal Blue que, apesar de estar no CD 32 bits da Sony, manteve os moldes gráficos e de jogabilidade consagrados na era 16 bits.

Continuação direta do capítulo The Silver Star (Sega CD, 1992), Eternal Blue traz como protagonista o jovem explorador Hiro, que ao lado da corajosa Lucia, uma garota da distante Blue Star, precisará impedir uma maligna entidade chamada Zophar de destruir o planeta Lunar. Unidos sob este nobre objetivo, a dupla encontra novos membros para o grupo. Seguindo o sistema de batalha por turnos e exploração com visão por cima dos personagens, Lunar 2: Eternal Blue trouxe uma muito bem-vinda brisa de nostalgia, que fez muitos novatos do estilo apaixonarem-se pelos clássicos RPGs retrô.

28. MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Saturn**
Desenvolvedora: **SEGA**

Um dos animes que marcaram a TV brasileira nos anos 90 foi Guerreiras Mágicas de Rayearth. Muitas pessoas acompanhavam a saga das três meninas que foram para um mundo chamado Sephiro e descobriram ser guerreiras que deviam salvar o destino daquele lugar. Felizmente o sucesso do anime e do mangá no Japão foi tamanho que o Sega Saturn ganhou um jogo baseado em sua história.

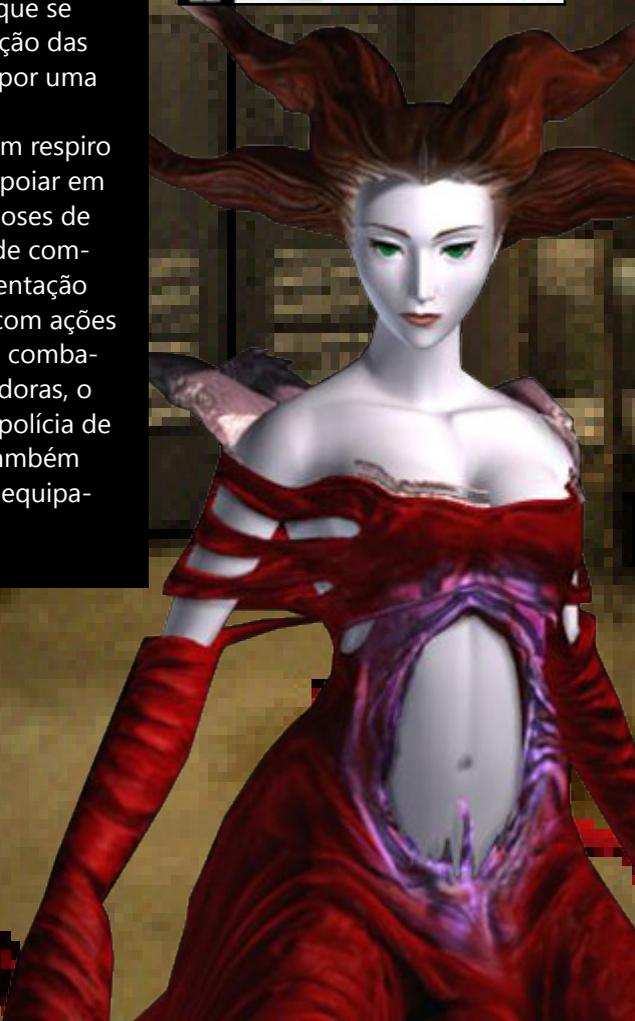
Ele tem um sistema de batalha bem interessante no qual três personagens são controlados simultaneamente, porém apenas um pode lutar. Esses personagens controláveis (obviamente) são as guerreiras Hikaru, Umi e Fuu, e cada uma delas tem uma vantagem em combate. Cabe ao jogador analisar qual guerreira será a melhor opção em qualquer momento. Este é um RPG diferente com um sistema de evolução que foge do tradicional e uma trama carismática envolvendo diversos elementos do anime, mas com toques a mais que tornam o jogo uma experiência totalmente agradável para qualquer fã de RPG.

006
MAGIC KNIGHT
RAYEARTH
130
003

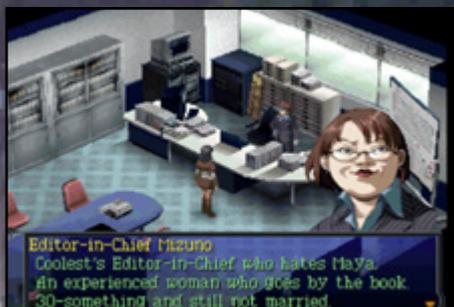
29. PARASITE EVE

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Se Resident Evil e um RPG japonês tivessem um filho, ele seria bastante parecido com Parasite Eve. O game, lançado pela Square para PlayStation em 1998, adapta a história de um livro japonês de 1995. Em Parasite Eve o jogador controla Aya Brea, uma policial de Nova York que se vê no meio de uma "revolução das mitocôndrias" comandada por uma entidade chamada Eve.

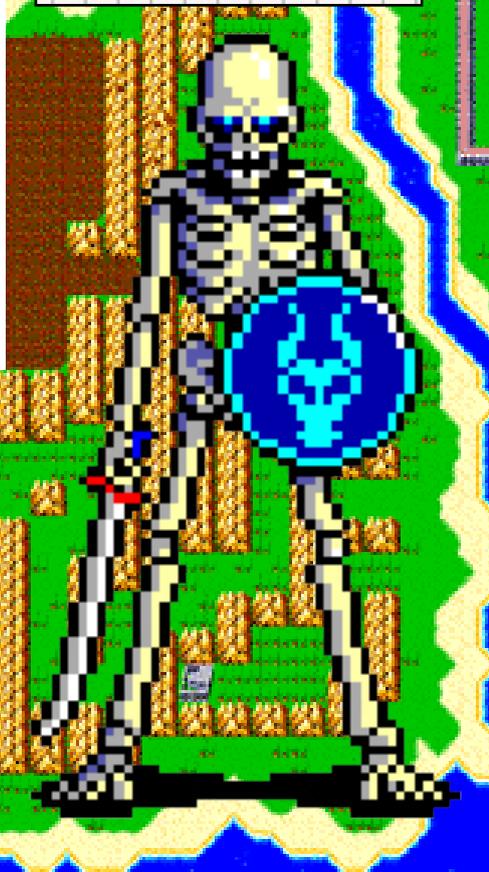
O game acabou sendo um respiro para o gênero por não se apoiar em um mundo fantástico, ter doses de terror e trazer um sistema de combate que misturava movimentação livre dentro de uma arena com ações por turnos. Para ir bem nos combates contra criaturas assustadoras, o jogador tinha o arsenal da polícia de Nova York à disposição e também poderia aprimorar armas e equipamentos de Aya.

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Atlus**

Ambientado no mesmo mundo de Persona 2: Innocent Sin, Eternal Punishment chegou ao PlayStation em 2000 e foi um dos grandes responsáveis por popularizar a série no Ocidente. O game, na verdade, é uma espécie de visão alternativa dos fatos de Innocent Sin. Outra diferença notável é que, ao invés de controlar adolescentes, os jogadores comandavam adultos no novo game.

A personagem principal é uma repórter, Maya Amamo, e o sistema de jogo se apoia nos "Rumors", seguindo a crença japonesa de que as palavras podem afetar os mundos físico e espiritual. Um dos grandes atrativos do game era capturar e usar os Personas, entidades que evoluíam junto com os personagens e garantiam poderes extras durante as batalhas, como o uso de magias - que, inclusive, poderiam ser combinadas para efeitos mais devastadores.

Ano de lançamento: **1987**
Plataforma Inicial: **Mark III**
Desenvolvedora: **Sega AM8**

Pioneirismo. Uma palavra que define muito bem o legado de Phantasy Star, uma das primeiras empreitadas da Sega no gênero.

Lançado em 1987, era o maior cartucho de Master System na época (com absurdos 512KB!) e também o mais caro, com preços na faixa dos 70 dólares. Em uma indústria tão dominada por talentos masculinos, brilhou a estrela da roteirista da aventura Rieko Kodama, não por acaso conhecida hoje em dia como "A Primeira Dama do RPG".

Por fim, a aventura interplanetária de Alis e companhia deixou sua marca aqui no Brasil, quando o jogo saiu em 1991 pela Tec Toy: foi o primeiro jogo da empresa totalmente traduzido para português, trabalho liderado pelo polivalente Alexandre Pagano.

32. PHANTASY STAR IV

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Mega Drive**
Desenvolvedora: **Sega AM7**

Sendo uma sequência direta de Phantasy Star II (Mega Drive, 1989) e não do terceiro episódio da série (também para o Mega, de 1990), Phantasy Star IV é o último episódio da saga criada pela Sega para suas plataformas, encerrando de forma grandiosa o espetáculo. A trama nos coloca no controle do caçador Chaz Ashley, herói cujo objetivo é combater os chamados "biomonstros" que agora infestam o mundo de Motavia. Quem está por trás deste caos é o líder de um culto maligno chamado Zio, que não apenas quer ver a destruição de Motavia, como também de todo o sistema solar de Algol.

No departamento técnico, os gráficos e som apresentam a melhor qualidade observada entre todos os episódios da série - mas é verdadeiramente no gameplay que PSIV brilha forte: muitas mecânicas inovadoras para a época foram implementadas, sendo o sistema de ataques combinados entre dois personagens e a criação de "macros" (combinações de comandos configuradas em atalhos rápidos) para o uso em batalhas somente algumas das mais notáveis.

Look! It says that this is the
space ship that escaped from

They've been turned into stone!

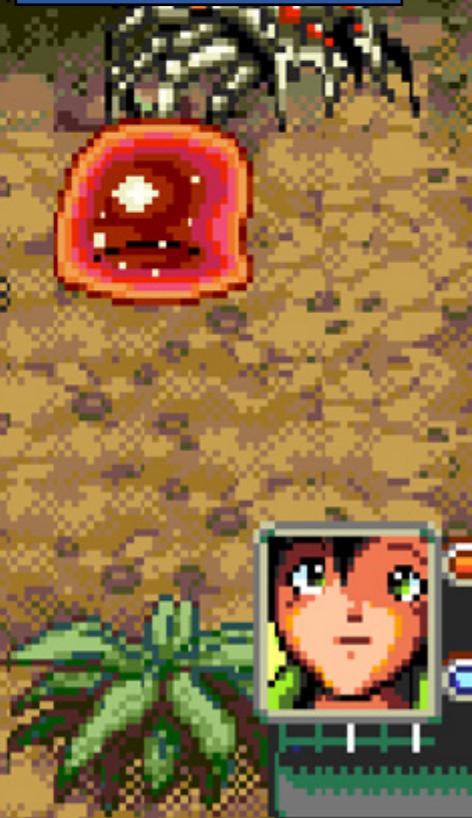
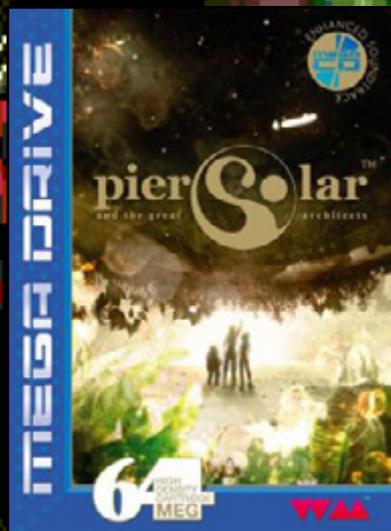
In verity,
my name is Wren.

Thank you all...

33. PIER SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS

Ano de lançamento: **2010**
Plataforma Inicial: **Mega Drive**
Desenvolvedora: **Watermelon**

A indústria de retrogames continua vivíssima mesmo na era da realidade virtual, e o lançamento de cartuchos para consoles legados têm sido prova desta façanha. Pier Solar and the Great Architects foi lançado em pleno 2010 para o Mega Drive, embora também apresente portes para plataformas novas, como PS4, XBox One e Wii U. Para manter toda a beleza da jogabilidade, o cartucho foi expandido para 64MB (o maior jogo do console da Sega).

Os jovens Hoston, Alina e Edessot começam sua jornada buscando por ervas em uma caverna e acabam desenvolvendo fortes laços familiares, mostrando que não é necessário possuir o mesmo sangue para serem irmãos. A pequena e solitária Alina descobrirá que mesmo que seus amigos não entendam o seu jeito, poderá contar com seus verdadeiros amigos por toda sua aventura.

34. POKÉMON RED E BLUE

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Game Boy**
Desenvolvedora: **Game Freak**

Capturar besouros e fazer coleção. Guardar eles em caixinhas de vidro ou de plástico e colocá-los para lutar contra os besouros de amigos.

Essa prática inusitada é tradição no Japão e também a inspiração por trás dos primeiros episódios de Pokémon, lançados em 1996 para o bom velho Game Boy 'tijolão' - o original, de tela monocromática.

O criador Satoshi Tajiri teve a ideia para o jogo assim que o console foi lançado, em 1989, e ele soube da possibilidade de trocar informações pelos cabos Game Link. Após anos de protótipos e reformulações, Pokémon nasceu e Pikachu e toda a turma foram sucesso imediato tanto no Japão quanto no ocidente.

Em tempo: a sacada de mestre de dividir o jogo em duas versões e incentivar a troca de monstrinhos veio de ninguém menos que Shigeru Miyamoto, 'só' o criador de Mario, Zelda e Donkey Kong (e muito mais!).

BEEDRILL
:L19
HP:
BLASTOISE
:L46
HP:
137/150
FIGHT
ITEM
RUN

35. ROMANCING SAGA

Ano de lançamento: **1992**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

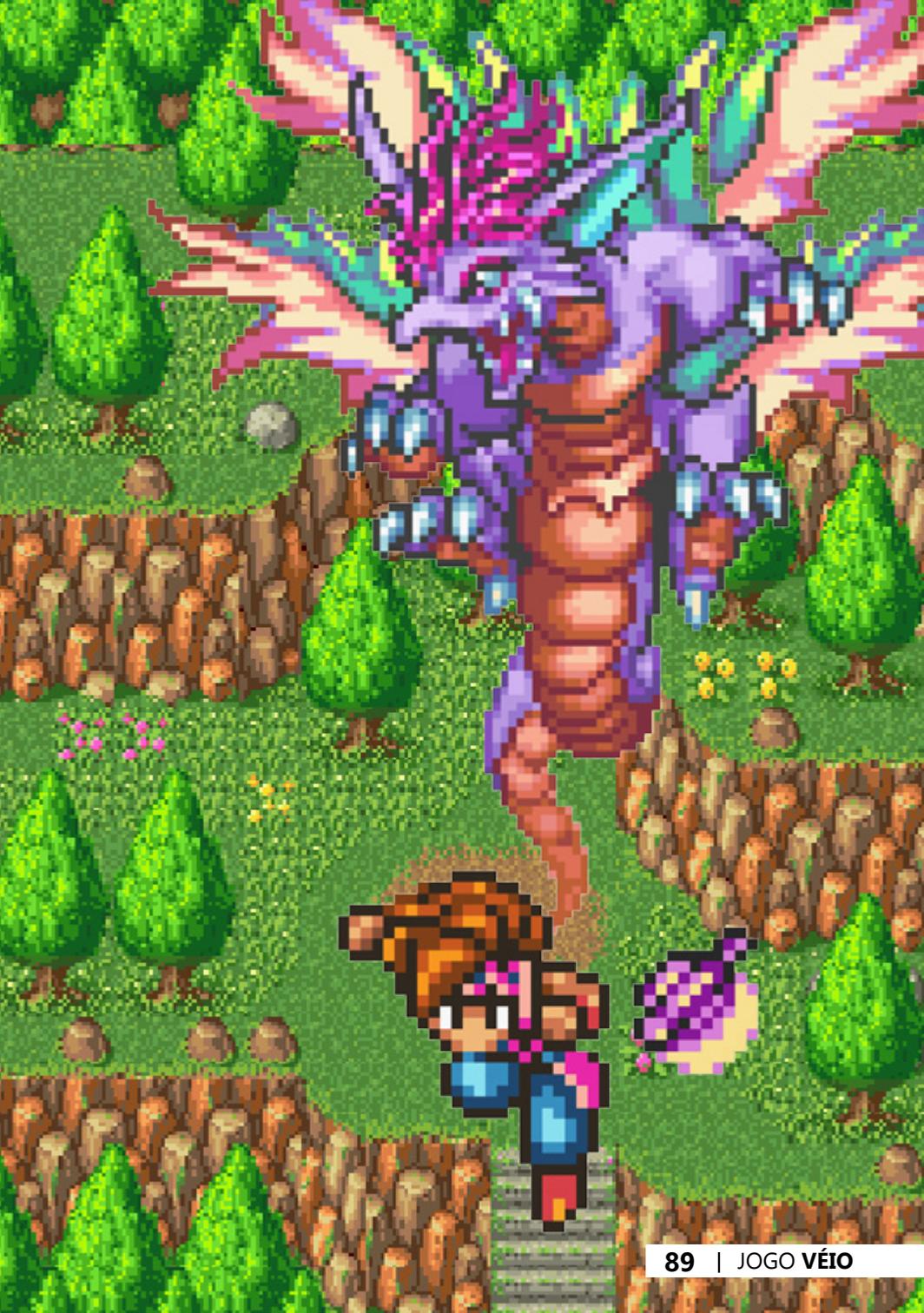
Japão, anos 1980: dois jovens apaixonados por Wizardry e Ultima queriam criar RPGs, mas estavam incertos do sucesso que poderiam alcançar. Akitoshi Kawazu e Hironobu Sakaguchi viram a oportunidade surgir após o sucesso de Dragon Quest, e trabalharam juntos nos dois primeiros Final Fantasy.

Kawazu, entretanto, foi dirigir uma nova série que se mostraria bastante autoral e mais dada à invenções, e cujos primeiros jogos são chamados de Final Fantasy Legend. Romancing SaGa é o quarto título e chegou ao SNES em 1992. Ele possuía batalhas, exploração e narrativa abertas e responsivas às ações e opções do jogador. Tudo começa na escolha entre 8 personagens e 8 profissões diferentes. A partir daí embarcarmos em uma jornada única e original.

36. SECRET OF MANA

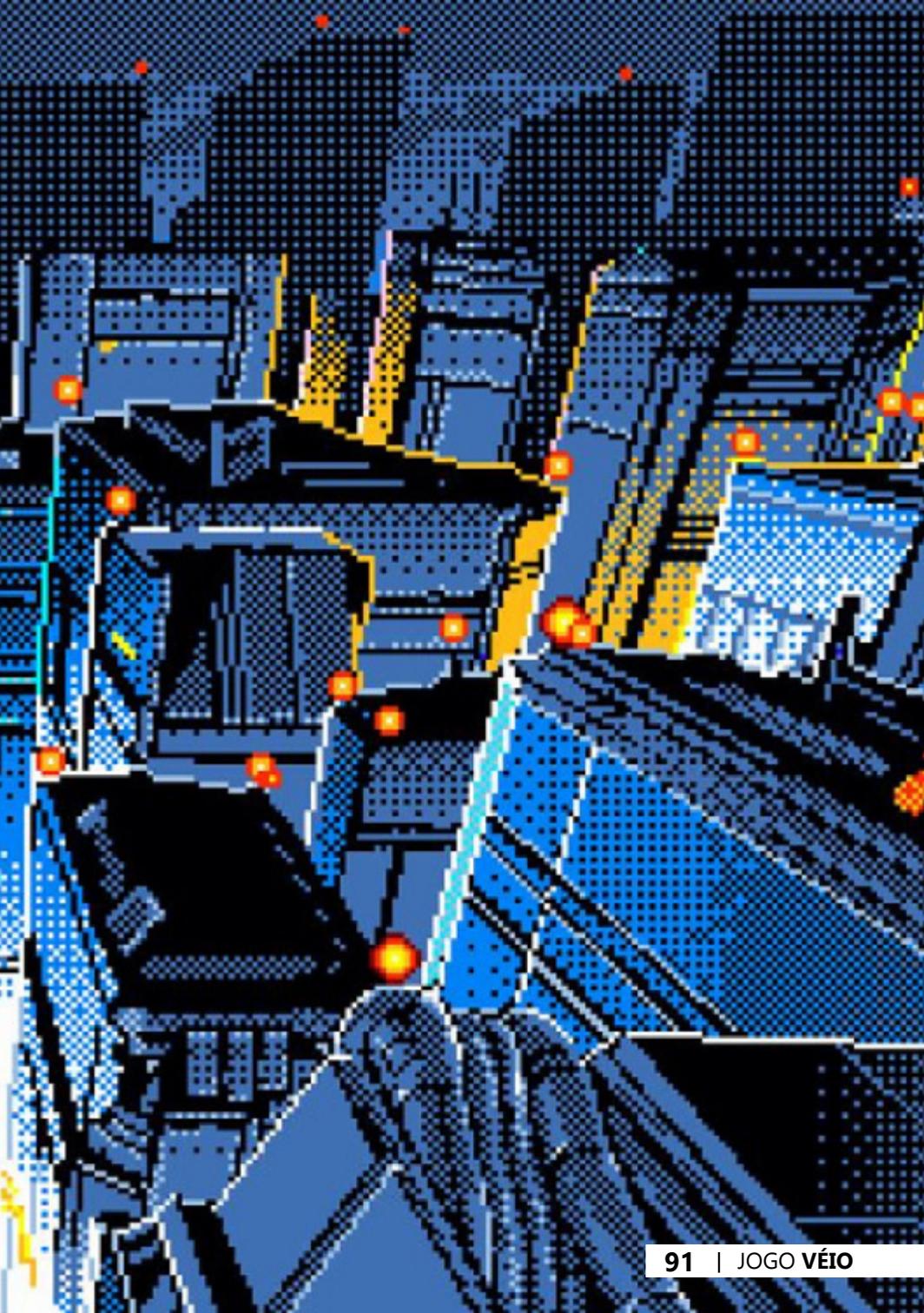
Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Tão essencial na gameteca de qualquer fã inveterado de RPGs, a história de Secret of Mana, de 1993 para o SNES, é sim um tanto quanto confusa: foi lançado no Japão como Senkei Densetsu 2, isto enquanto o primeiro Senkei havia chegado aos Estados Unidos sob o título de Final Fantasy Adventures e à Europa como Mystic Quest. Desta forma, acabou ganhando um novo rótulo ocidental por também tratar-se de um mundo diferente do original nipônico, este datado de 1991.

De autoria da Square Enix (daí a proximidade com Final Fantasy), Secret of Mana é um exuberante RPG de ação que dispensa as batalhas por turnos ao colocar o aventureiro para enfrentar os monstros como em um título de aventura. A exploração dos cenários, de lindos e detalhados gráficos, é feita na base de muita espadada para abrir caminho e desvendar segredos - isto ao som de uma trilha sonora épica e marcante. A história tem como pano de fundo um herói que faz besteira ao fuçar uma espada mística, o que liberta demônios que passam a assolar o mundo. Cabe a você desfazer esta bagunça!

37. SHADOWRUN

Ano de lançamento: **1993**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Beam Software**

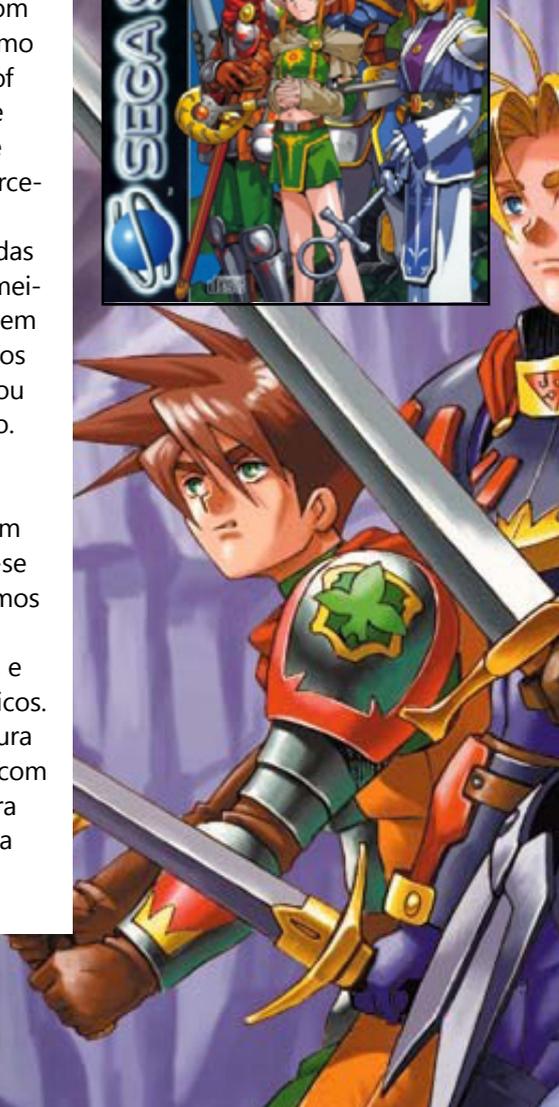
Derivado do RPG de mesa homônimo lançado em 1989, Shadowrun, lançado para SNES em 1993, nos leva a um instigante mundo de fantasia Cyberpunk. O protagonista acorda sem memória após sofrer uma tentativa de assassinato, e a partir da busca de respostas vai entrando em contato com tudo o que há nesse mundo distópico.

É um RPG de ação com visão isométrica que traz sistemas de coleta e uso de itens. Mesmo com a ambientação Cyberpunk, aqui encontramos Orcs, Trolls, anões e podemos, até mesmo, usar magia. Também é possível acessar a rede de computadores chamada de... Matrix. Com uma atmosfera Noir, história e confrontos empolgantes, Shadowrun é cada vez mais lembrado como um clássico cult e um importante ponto na história dos RPGs.

38. SHINING FORCE III

Ano de lançamento: **1997**
Plataforma Inicial: **Saturn**
Desenvolvedora: **Camelot**

Shining Force III foi lançado em três episódios distintos, cada um destes em um CD. Estamos falando do Scenario 1: God Warrior of the Kingdom (tendo o personagem Symbios como o herói), Scenario 2: Target: Child of God (onde controlamos o príncipe Medion) e do Scenario 3: Bulzome Rising (seguindo os passos do mercenário Julian).

O problema que causou as citadas reclamações é que somente o primeiro disco recebeu versão ocidental em inglês - os outros 2 são encontrados somente em japonês, o que frustrou incontáveis fãs ao redor do mundo. Porém, posta de lado tal "barreira de linguagem", Shining Force III é um jogo de enorme qualidade, com gráficos poligonais que misturam-se ao estilo animado em 2D com ótimos efeitos, som com qualidade CD apresentando trilhas inesquecíveis e jogabilidade que remete aos clássicos. Como citado, cada disco da aventura segue um protagonista diferente, com as três tramas entrelaçando-se para juntas contarem uma história ainda maior.

We came all the way to Railhead,
and miss the train because of those
stupid bandits. I can't believe our luck...
Symbios LV 1
HP 12/ 12
Mask Monk
HP 11/ 15

39. STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **tri-Ace**

O segundo título da série traz tanto conteúdo, e bem feito, que se torna muito acertado carregar "Oceano" em seu nome. Lançado em 1998 para o PlayStation, ele realmente traz um oceano de coisas para se fazer.

Antes da jornada começar, escolhemos entre Claude e Rena. Dependendendo de quem escolhemos, mudam alguns guerreiros que podemos recrutar, além de todas as P.As (Private Actions). Esses eventos espalhados pela aventura mostram a relação entre os membros da equipe e dão a possibilidade de chegarmos a dezenas de finais diferentes, construindo amizades e romances. Com muito crafting, habilidades, personagens carismáticos e uma batalha divertida mais voltada para ação, o título nos leva em uma aventura por dois planetas, mas coloca o destino de toda a galáxia em nossas mãos.

Star Ocean
THE SECOND STORY
Hero select
Select your character.
and a dreamer. Rena is
17 year old girl.
the Physical Arts,
power. She lives in Arlia, in the
southern regions of Planet Expel.

40. SUIKODEN II

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Konami**

Uma história de amizade com traição, intrigas e muitas revelações, essa seria uma forma resumida de descrever o que vivenciamos em Suikoden II. Continuação do primeiro Suikoden, nele vamos acompanhar a emocionante saga do herói sem nome que encontra em seu caminho muitos amigos e inimigos.

Suikoden II evoluiu muito em relação ao seu antecessor, que já é um JRPG para ninguém botar defeito. Os gráficos se mantiveram pixelados, porém adotaram cores muito mais vivas, aproveitando o máximo da paleta de cores disponível no PlayStation. Além das batalhas em estilo RPG por turnos, em determinados momentos participamos de guerras. E no decorrer da história visitamos uma grande variedade de cenários com mais de 100 personagens que podem se juntar ao grupo e posteriormente viver no nosso forte.

41. SUPER MARIO RPG

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Poderiam dois mundos tão diferentes quanto as aventuras saltitantes do Super Mario e os cadenciados combates por turno de Final Fantasy viverem em harmonia?

A resposta é sim! E com louvor. Em 1996 nasceu Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, cartucho para Super Nintendo que foi fruto de uma parceria dos sonhos entre Nintendo e Square. O céu era o limite para o projeto, que até usou os então moderníssimos gráficos tridimensionais de Donkey Kong Country para dar vida à aventura.

Quer mais? Mario e Bowser formam uma dupla inusitada e lutam lado a lado... e até a Princesa Peach se junta ao bando e sai distribuindo panelada na cabeça dos inimigos!

A história mescla figuras conhecidas com personagens inéditos, incluindo Geno, um boneco de madeira animado por um espírito divino - e dono de uma fiel legião de fãs até hoje.

42. TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Quest Corporation**

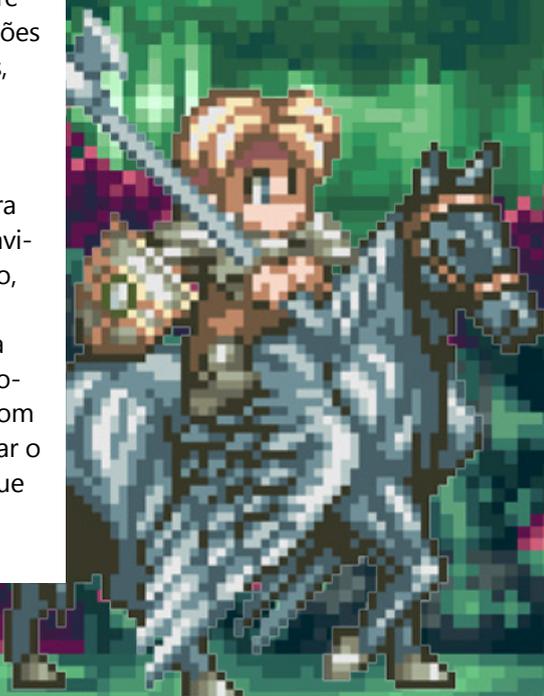
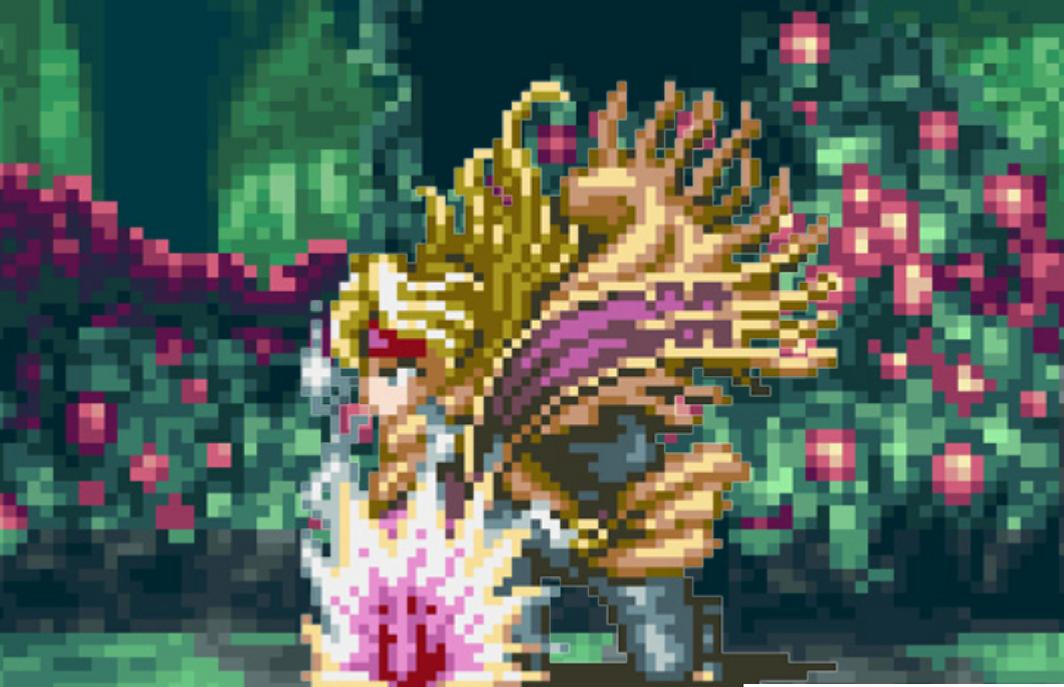
Lançado originalmente em 1995 para o SNES, Let us Cling Together chegou apenas em 2011 ao ocidente através de seu remake para PSP, tornando viva a lembrança do passado glorioso dos RPGs táticos de pequena escala.

A jornada de Denam, Catiua e Vyce por um mundo de intrigas políticas e sociais, e temas sombrios como limpeza étnica, é extremamente sensível aos sentimentos de cada um de seus heróis. O título nos dá a chance de vivenciar esses conflitos e nos fazer perguntas sobre um mundo que, ao final do dia, é bastante parecido com o nosso. É, sobretudo, um antecessor de Final Fantasy Tactics, introduzindo batalhas de pequena escala, mas com muitas possibilidades de jogabilidade. Ligado ao enredo, está o sistema de classes (ou jobs) que leva em consideração nossas escolhas e alinhamentos.

43. TALES OF PHANTASIA

Ano de lançamento: **1995**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Wolf Team**

Lançado em 1995, o carro-chefe aqui é o sistema de batalhas, batizado de Linear Motion Battle System, que coloca o herói e seu grupo em um plano horizontal para enfrentar inimigos enquanto tem liberdade para movimentar-se como quiser. Uma mistura de RPG de ação com batalhas aleatórias "pescadas" durante as caminhadas de exploração.

Os efeitos gráficos de Tales of Phantasia estão entre os mais detalhados do acervo do SNES: as labaredas de tochas a faiscarem, ondulações em poças d'água ao serem pisadas, reflexos em lagos e outros diversos somente aumentam a imersão proporcionada pela aventura, que conta ainda com belas canções para embalar a jogatina. Enquanto maravilha-se com o departamento técnico, o jogador deverá controlar o herói Cress Albane e seus aliados em sua batalha contra o maligno e ultra-poderoso feiticeiro Dhaos, um vilão com o poder de viajar pelo tempo e levar o caos e destruição à qualquer era que visite.

44. THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **PC**
Desenvolvedora: **Bethesda Softworks**

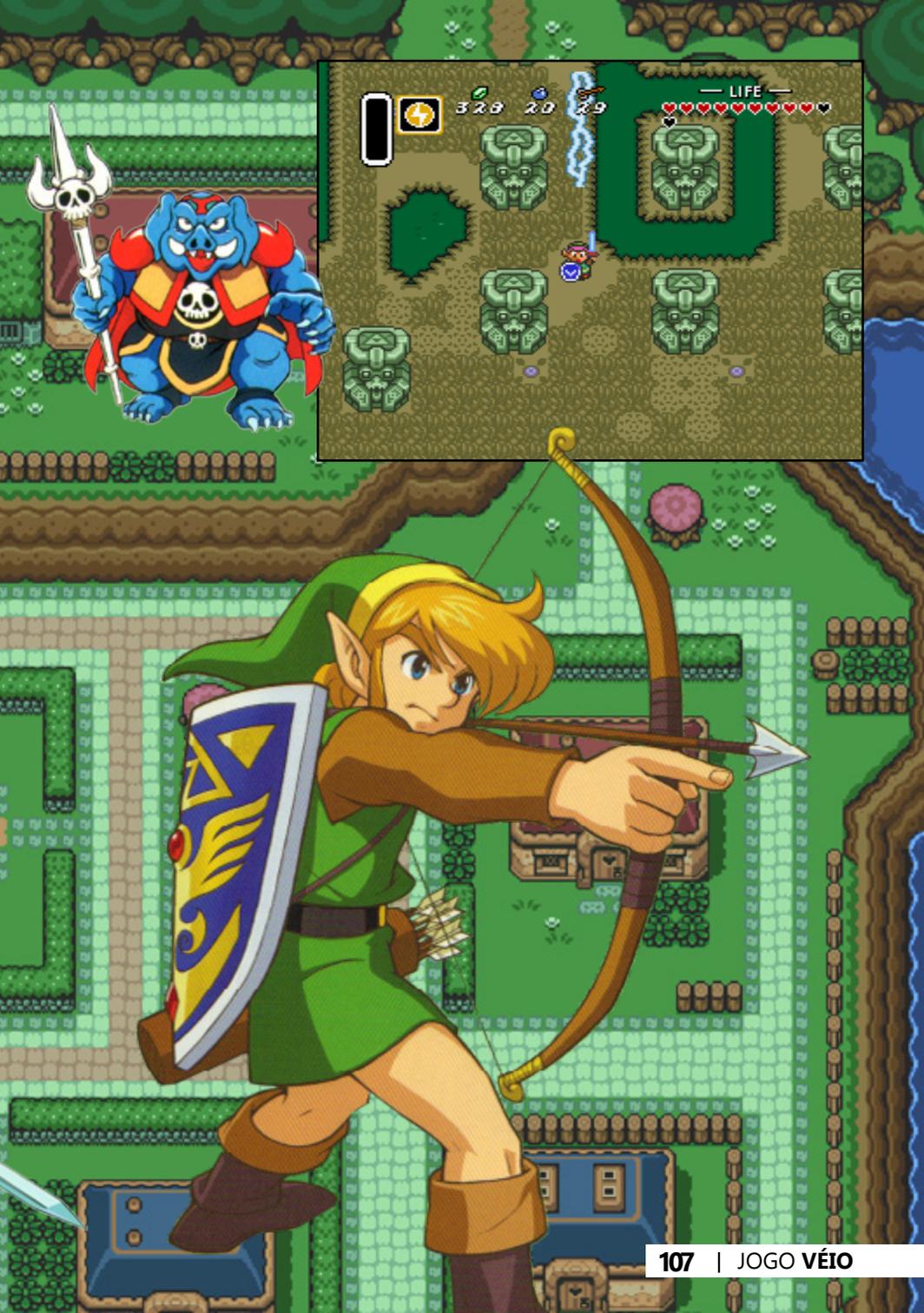
The Elder Scrolls II: Daggerfall marca as origens de uma das franquias mais famosas dos RPGs: The Elder Scrolls. Apesar de não ser o jogo mais popular, foi ele que estabeleceu o início de tudo que vemos hoje, um RPG de mundo aberto que te dá total liberdade para explorar e viver a sua história.

Desenvolvido e publicado pela Bethesda em 1996, o jogo é protagonizado pelo Herói de Daggerfall que é chamado pelo Imperador para cumprir algumas missões. Além da quest principal, o jogo também conta com as facções e vários cenários muito interessantes para desbravar. Há também os sistemas que o tornam um RPG único e completo como criação de magias, diversos trajes e equipamentos, moradias e até mesmo a possibilidade de se tornar um vampiro, lobisomem ou wereboar (mistura de humano com javali).

45. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Ano de lançamento: **1991**
Plataforma Inicial: **Super Nintendo**
Desenvolvedora: **Nintendo**

Mais uma vez cabe ao jovem guerreiro Link a missão de salvar o reino de Hyrule das forças malignas. Dessa vez, o herói do tempo precisa evitar o retorno de Ganon e libertar as sete donzelas descendentes dos antigos sábios para que o caos não impere nas terras sagradas de Hyrule. Assim como seus antecessores no NES, em a Link to the Past é preciso percorrer um vasto e vivo mundo, repleto de calabouços, inimigos e criaturas fantásticas, em busca de itens, equipamentos e amigos que possam ajudar na missão de Link.

Para completar o desafio, é preciso superar os obstáculos do Mundo da Luz e do Mundo da Escuridão, enquanto resolve quebra-cabeças e luta contra os comandados de Agahnim e Ganon. Com gráficos detalhadíssimos, excelente trilha sonora e conceitos que moldariam o futuro da série, o jogo é considerado por muitos jogadores com um dos melhores da série, principalmente pela sua ambientação única, liberdade de exploração e enredo.

46. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **Nintendo 64**
Desenvolvedora: **Nintendo**

Ocarina of Time chegou em 21 de novembro de 1998 como primeira aparição da franquia no saudoso Nintendo 64. E, sem dúvida, se tornou um dos jogos mais relevantes de toda história da série, marcando a transição da mesma para o mundo dos jogos tridimensionais. Os cenários fantásticos e personagens cativantes nunca haviam sido apresentados daquela forma, em três dimensões e com todo o capricho que o console conseguia proporcionar aos gráficos. Um clássico que tem como morada inúmeros corações gamers até os dias de hoje. Não é à toa que é um dos jogos da série mais vendidos, mesmo 19 anos depois.

O enredo tem como vilão mais uma vez Gannondorf, que através do uso de feitiçaria, está em busca do Triforce. Cabe a Link salvar Hyrule novamente, dessa vez usando ocarinas, viagens no tempo e a própria Master Sword. Um marco para a história dos videogames, introduzindo mecânicas de jogo até então inéditas, como o sistema de mira Z-targeting.

47. VAGRANT STORY

Ano de lançamento: **2000**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

As masmorras, ruas e ruínas de Leá Monde escondem muito mais do que um passado perdido. A principal missão da carreira do riskbreaker Ashley Riot nos faz entrar em contato com as aspirações de um perigoso culto, e com todas as intrigas políticas de Ivalice.

Lançado em 2000 para PlayStation, Vagrant Story trazia ambientes em 3D cheios de armadilhas, inimigos e recompensas, que nos faziam querer explorar cada canto e descobrir cada arma. A batalha dimensional nos dava a chance de escolher que partes dos inimigos poderíamos atacar, bem como nos propunha dominar o ritmo de nossos ataques para melhorar o combo e os danos. A história, um dos pontos altos do jogo, ainda recebeu uma das traduções mais celebradas dos videogames, conseguindo ambientar de forma brilhante essa inesquecível jornada.

RISK ZERO
RISK ZERO
MENU
EQUIP/SHIELD
Dread Shield
CLASS/AFFINITY/TYPE
HUMAN 190
BEAST 190
UNDEAD 190
PHANTOM 190
DRAGON 190
EVIL 190
ORG/EQP
DEFENSE/STR
DEFENSE/INT
AGILITY

48. VALKYRIE PROFILE

Ano de lançamento: **1999**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **tri-Ace**

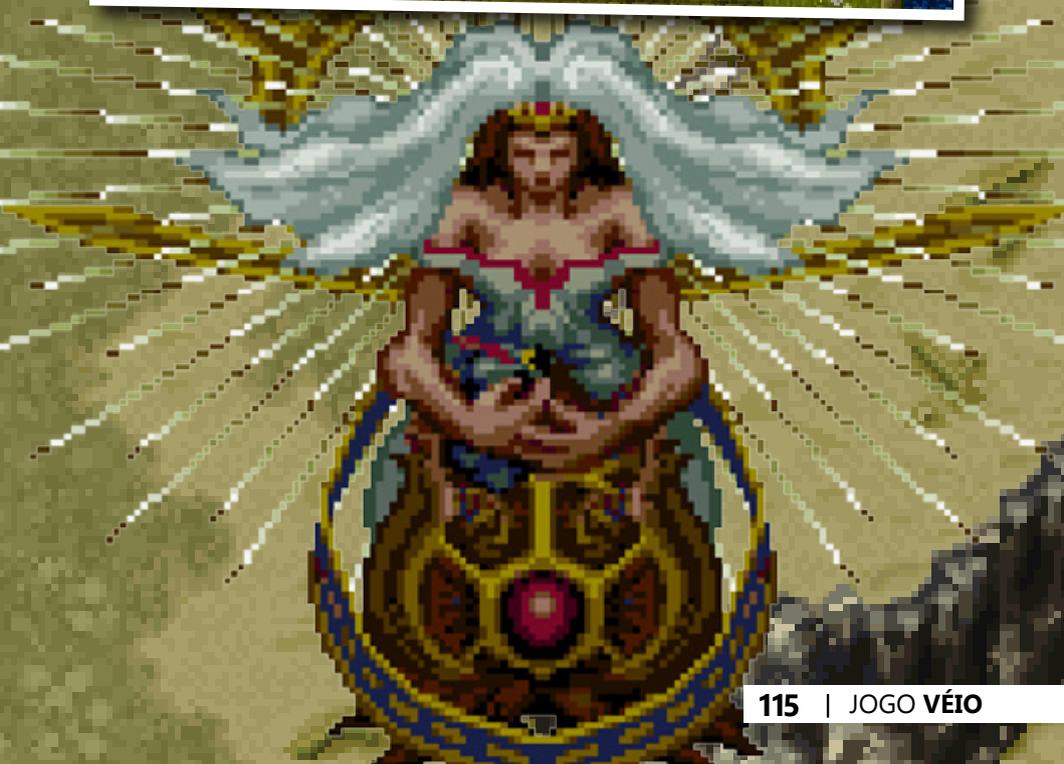
Em meio a tantos contos de fantasia e aventuras inspiradas por folclore e cultura japonesa, foi revigorante embarcar em uma jornada guiada pela mitologia nórdica.Valkyrie Profile chegou em 1999 ao primeiro PlayStation com gráficos belíssimos, trilha sonora matadora e uma história complexa, cheia de reviravoltas e caminhos alternativos.

No comando da valquíria Lenneth, o jogador deve recrutar um exército de nobres guerreiros mortos para encarar o Ragnarok, o final dos tempos. Entre as histórias tristes e tocantes de cada personagem, brilha um sistema de batalha engenhoso, que mistura combates por turno com ações em tempo real - que lembram muito combos em jogos de luta.

49. WILD ARMS

Ano de lançamento: **1996**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Media Vision**

Game de 1996, Wild Arms misturou RPG japonês e Velho Oeste no PlayStation. Ele se passa em Filgaia - quase um mundo pós-apocalíptico, com tecnologia do presente bastante limitada em relação ao que existia no passado - e o jogador assumia o controle de três protagonistas: Rudy, Jack e Cecilia - cada um deles com características e poderes distintos o suficiente para merecerem uma introdução jogável completamente separada.

A missão dos três é enfrentar demônios que querem fazer uma antiga entidade voltar à vida. O jogador encarava esses inimigos em batalhas por turnos, com ações simples e também outras envolvendo habilidades como magia e as ARMS, armas antigas cuja tecnologia é proveniente dos demônios.

50. XENOGEARS

Ano de lançamento: **1998**
Plataforma Inicial: **PlayStation**
Desenvolvedora: **Squaresoft**

Piratas do deserto, civilizações tecnológicas perdidas, muita arte marcial e brigas entre robôs gigantes. Quem conhecesse o jogo por essa sinopse talvez teria uma ideia muito diferente do que ele é.

Isso porque Xenogears traz uma das histórias mais densas dos JRPGs, com personagens atormentados por sérios problemas, e muitas ideias e discussões que tem como principal referência a Filosofia e a Psicanálise. Lançado em 1998 para PlayStation, suas batalhas traziam um esquema de combos muito bacana, e os confrontos entre Gears (os tais robôs gigantes) nos davam uma nova escala dos confrontos deste mundo. O memorável enredo se une a uma trilha sonora inesquecível para marcar essa diferente jornada na vida dos jogadores.

RELATOS DOS APOIADORES

Todos nós tivemos aquele primeiro contato com os RPGs, talvez antes mesmo de saber do que se tratavam, ou do quanto eles seriam importantes em nossas vidas.

Mais do que as centenas de horas dedicadas nas quests ou os amigos virtuais que adquirimos, o verdadeiro prêmio conquistado nos jogos citados nesta edição é o dom de imaginar e se entregar à fantasia.

Nas próximas páginas você verá alguns relatos apaixonados, escritos pelos nossos apoiadores como recompensa pelo seu carinho e suporte ao projeto da Revista Jogo Véio.

IOHAN GONÇALVES

GRAVÓU FF8 EM FITA VHS!

Minha história com os RPGs nasceu de uma tentativa mal-sucedida de jogar RPG de Mesa com amigos.

Já com o meu Super Nintendo em mãos, peguei gosto pelas tramas profundas de jogos como Breath of Fire, Super Mario RPG, Final Fantasy VI, Chrono Trigger e Secret of Mana. Esses foram os mais marcantes, entre os que mais joguei.

Na era PS1 a lista é ainda maior, mas destaco Breath of Fire IV, Chrono Cross, Final Fantasy VII, Valkyrie Profile, Legend of Mana... Inclusive, eu gravava as CGs do Final Fantasy VIII em fitas VHS! Esses foram os que mais me marcaram, sem dúvidas.

Zemo
MESTRE DO STREET FIGHTER!

Um colega da escola tinha o jogo **Zoids 2** de Famicom, um RPG japonês de robôs gigantes baseados em animais.

No Natal de 1989, minha irmã ganhou um Dynavision II e logo na volta às aulas peguei o jogo emprestado. Adorei, mas sempre ficava com a pulga atrás da orelha ao começar a jogar, porque dependendo da opção que escolhia, começava com mais ou menos Zoids. Dei uma fuçada e de repente ambas as opções me davam os mesmos Zoids. Eu havia apagado os saves do dono! Começou assim minha saga com RPGs!

Tama
E NARU SEABRA

Minha história com RPGs começou com **Pokémon**, e junto dela, uma obsessão pelo Game Boy. Graças a isso, meu mundo foi se expandindo...! E foi assim que cheguei ao lindo **The Legend of Zelda**.

Em 1998 os jogos de Game Boy eram caros e difíceis de achar. Por sorte, descobri um amigo do meu tio que tinha um videogame antigo: ele me ofereceu um Top Game com o primeiro Zelda. Amor à primeira vista, né?
Desse dia em diante, fui explorando tudo que encontrava, dentro da categoria RPG (e fora também). Muito amor pela nostalgia!

RELATOS DOS APOIADORES

Kleber Danielski
JULIUS, É VOCÊ?

Meu primeiro RPG foi **Final Fantasy VII**, em japonês. Resolvi jogar depois de ver o épico detonado da **revista Gamers**, com tabelas de traduções e tudo mais. Foram várias edições da revista até chegarem ao final do game. Daí pra frente, tomei gosto pelo gênero e joguei outros famosos que ficaram para trás como **Chrono Trigger**, **Zelda**, outros títulos da franquia **Final Fantasy** e tantos outros.

Hoje, não ando jogando nada no gênero devido à falta de tempo. Quando posso jogar duas horinhas por semana é muito. Duas filhas e quatro empregos consomem todo o meu HP!

Danilo Paulino
FUTURO MASTERCHEF

Meu melhor amigo e eu sempre jogamos videogame juntos, desde a época do SNES. Mas o nosso primeiro contato com os RPGs foi através do **Final Fantasy VII**, para PS1. Passávamos vários finais de semana jogando, às vezes cada um com o seu console, reportando a todo momento o que já havíamos descoberto. E ao mesmo tempo eu já me aventurava no PC com o **RPG Maker** criando histórias incríveis, sempre me inspirando em **Pokémon**, **Chrono Trigger**, **Breath of Fire** e outros games.

Sem dúvidas o JRPG é meu gênero favorito para jogar e dedicar centenas de horas.

Alan Oliveira
PHANTASY STAR E SEU MADRUGA!

Meu primeiro contato com os RPGs foi em 1992, quando pude jogar o Phantasy Star do Master System. Fui bastante influenciado pelas propagandas nas revistas antigas, sempre trazendo conteúdo sobre o jogo.

Uma dessas revistas dizia que o tempo médio de jogo era de três meses, e que todas as nossas experiências até então eram brincadeiras de criança. Lembro que finalizei o jogo em cinco dias, através das revistas e do bate-papo com amigos.

Mais tarde veio Phantasy Star 2 (meu favorito) e ele marcou um momento muito legal da minha vida.

Rafael Belmonte
Caçador de Vampiros

Dentre todos as franquias surgidas nas décadas de 1980 e 90, a que mais chamou minha atenção foi **Chrono Trigger**. Não só pelos belos gráficos, efeitos visuais incríveis e a majestosa trilha sonora, mas pelo enredo. O contexto sobre viagem no tempo, por si só, já é espetacular e a forma com que a ideia foi concebida é simplesmente fantástica. Ainda lembro daquela cena no "tribunal", na qual Chrono é acusado de ser subversivo; do beco no 'Final do Tempo'; da incrível máquina do tempo em forma de nave. Apesar de ter tentado, não existem palavras para descrever essas lembranças. Irei carregá-las comigo para sempre.

REVISTA
JOGO VÉIO
JOGOVEIO.COM.BR
POCKET
Nº02